BLUE ARCHIVE
OFFICIAL
ARTWORKS 3
ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス 3
© NEXON Games & Yostar
ブルーアーカイブ
BlueArchive

BLUE ARCHIVE OFFICIAL ARTWORKS 3

ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス　3

CONTENTS [目次]

ILLUSTRATION 003

CHARACTER PROFILE 015

EXTRA CHARACTER 059

NON PLAYER CHARACTER 071

MEMORIAL LOBBY 077

MEMORIAL LOBBY ROUGH 121

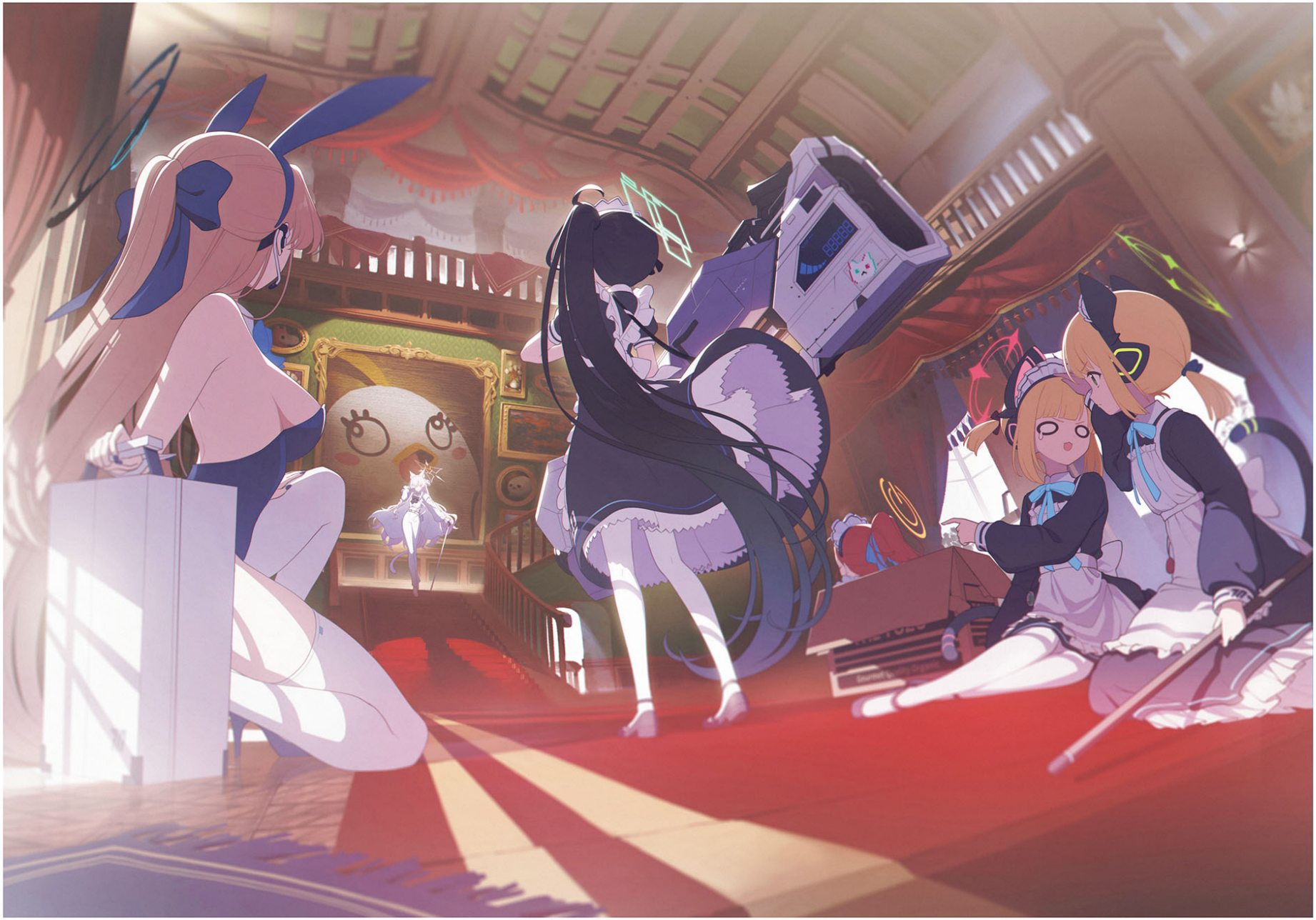
EXTRA CONTENTS 129

CONCEPT DESIGN 130

PV CUT 184

STAFF INTERVIEW 304

本書の内容にはメインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」
のネタバレ、および一部キャラクターのセリフ内容が含まれています。



イベント「白亜の予告状～虚飾の館と美学の在り処～」キービジュアル

Illustrator：ヘナチョコ

イベント「龍武同舟 ～思い描くは、ひとつの未来～」キービジュアル　Illustrator：ﾍﾅﾁｮｺ

イベント「夏の特殊作戦！RABBIT小隊と消えたエビの謎」キービジュアル

Illustrator : Seicoh

イベント「隠されし遺産を求めて ～トリニティの課外活動～」キービジュアル　Illustrator：ペチョコ

イベント「学漫同人物語 ～2人が求める最終回～」キービジュアル

Illustrator：しわ

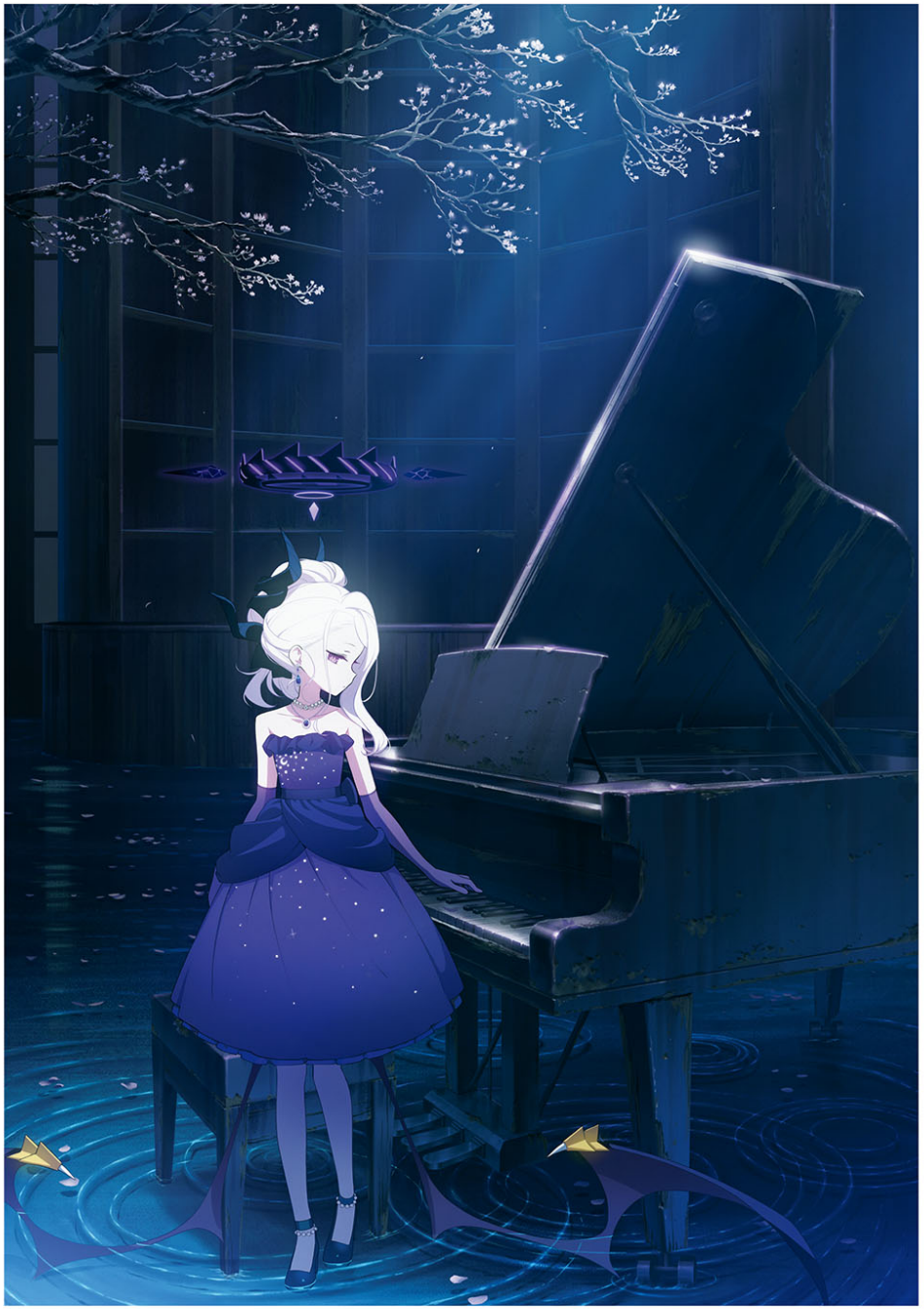
イベント「Trip-Trap-Train」キービジュアル　Illustrator：wasabi60

イベント「電脳新春行進曲」キービジュアル

Illustrator：ヘナチョコ

イベント「陽ひらく彼女たちの小夜曲」キービジュアル

Illustrator : **DoReMi**



2.5周年記念イラスト

Illustrator：MISOM150

3周年記念イラスト Illustrator : **Paruru**

3周年記念イベント「ブルアカふぇす! ～3きゅーべりーまっち、先生♪～」キービジュアル

Illustrator：Hellarts Inc.

コラボイベント「とある科学の青春記録」キービジュアル　Illustrator：ﾍﾅﾁｮｺ

CHARACTER PROFILE

EXTRA CHARACTER — 59

NON PLAYER CHARACTER — 71

KINUGAWA KASUMI

★★★

鬼怒川カスミ（きぬがわ）

cv: 上坂すみれ

Design / Illust: Mx2J

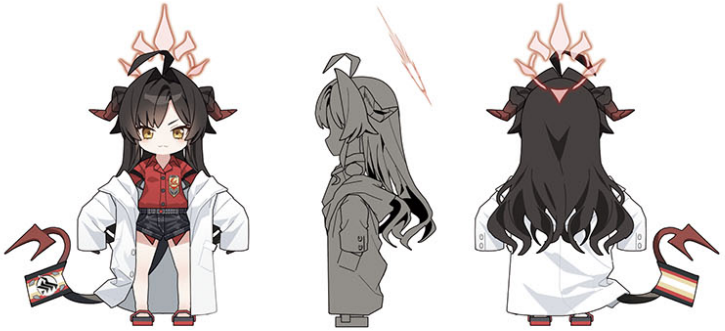
BIOGRAPHY

所属	ゲヘナ学園 温泉開発部
誕生日	5月24日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	148cm
趣味	爆破、温泉開発

PROFILE

ゲヘナ学園所属、温泉開発部の部長。源泉が流れる土地は全て温泉にしなければならないと主張し、一度決めたらどこであろうと手段を選ばず爆破してしまう。部員からは全面的な支持を得ているが、実際の言動や行動は指名手配中の犯罪者である。

SD CHARACTER



ACCESSORY

HALO

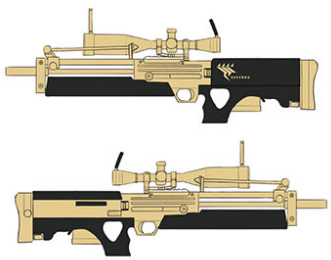
HG レッド・レクター

カスミが持ち歩いている拳銃。普段は場を盛り上げるために空に向けて発砲することが多い。
小さくて可愛らしい見た目とは裏腹に、実際の火力も申し分ない。

SD CHARACTER

SR 唯我独尊

マコトが使用するスナイパーライフル。
自身の権威を示すべく、ゲヘナでも有名な職人に
直接依頼して作った正真正銘の逸品である。
だが、マコト自身は表に出るより、後ろから指示するのを
好むことから、実際に使用することは滅多にない模様。



HALO

HANUMA MAKOTO

★★★

羽沼（はぬま）マコト

CV: 浅川悠

Design: 春夏冬ゆう　Illust: DoReMi

BIOGRAPHY

所属	ゲヘナ学園 パンデモニウム・ソサエティー
誕生日	3月19日
学年	3年生
年齢	18歳
身長	169cm
趣味	計略、悪巧み、イブキと遊ぶこと

PROFILE

ゲヘナ学園所属、「万魔殿」の議長。欲しいものがあれば、どんな謀も厭わない、欲望に忠実な野心家であり陰謀家。時にはその態度のせいで痛い目に遭い挫けることも多いが、すぐさま立ち直る芯の強い少女。イブキを妹のように可愛がっており、同じくイロハのことも妹のようにこき使っている。

TANGA IBUKI

★

丹花（たんが）イブキ

cv: 春瀬なつみ

Design / Illust: ビヨルチ

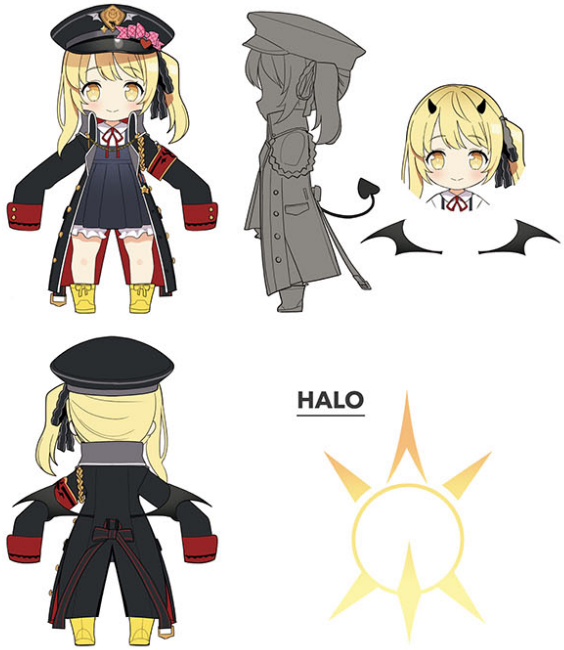
BIOGRAPHY

所属	——	ゲヘナ学園 バンデモニウム・ソサエティー
誕生日	——	4月14日
学年	——	1年生
年齢	——	11歳
身長	——	128cm
趣味	——	予習・復習、ぬいぐるみ集め

PROFILE

ゲヘナ学園所属、「万魔殿」の議員であり、マスコット的な少女。元々ゲヘナ学園初等部所属だったが、能力を認められてゲヘナでも優秀な生徒のみが入れるという「万魔殿」に加入した。「万魔殿」の中では最年少だが、ひたむきな可愛さで皆から愛されている。その分、先輩たちの迷惑にならないよう、今日も頑張っている品行方正な女の子。

SD CHARACTER



HALO

ACCESSORY

AR バンバーン！ちゃん

イブキが大切にしている銃。「万魔殿」の先輩から受け継いだ制式小銃に、
イブキがお気に入りのステッカーを貼ったり、アクセサリーをつけたもの。
イブキにとってかけがえのない大切な宝物なのだとか。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HG ロイヤルブレンド

ナギサが愛用する拳銃。
クラシカルなデザインのため、お茶会でも目立つことなく調和している。
お茶会の品位を落とすような招かざる客を追い払う用途としてよく使われている。

HALO

KIRIFUJI NAGISA

★★★

きりふじ
桐藤ナギサ

CV: 早見沙織

Design: Fame　Illust: DoReMi

BIOGRAPHY

所属	トリニティ総合学園 ティーパーティー
誕生日	7月4日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	160cm
趣味	茶葉収集、お菓子作り、 庭の手入れ

PROFILE

トリニティ総合学園所属、トリニティを構成している生徒連合「フィリウス」のリーダーであり、生徒会「ティーパーティー」のホスト。穏やかで優しい言葉遣いだが、本音をほとんど明かさないため、気難しく謎の多い人物と評されている。趣味はお茶会に使う茶葉やお茶菓子を用意すること。多くのトリニティ生が彼女のお茶会に招待される日を夢見ている。

UZAWA REISA

★★★

宇沢レイサ（うざわ）

cv: 根本京里

Design / Illust: kokosando

BIOGRAPHY

所属	トリニティ総合学園 トリニティ自警団
誕生日	5月31日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	153cm
趣味	決闘申込み、自己紹介

PROFILE

トリニティのあちこちに出没し、治安の維持活動をしているトリニティ総合学園所属、自警団のメンバー。掴みどころのない事を言うため、いたずら通報だと思われる時もあるが、誰よりも真剣に自警団活動をしているのだとか。名乗りあげる口上が、毎回少しずつ変わる模様。

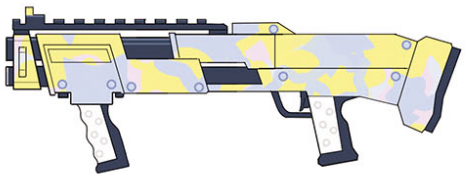
HALO

SD CHARACTER

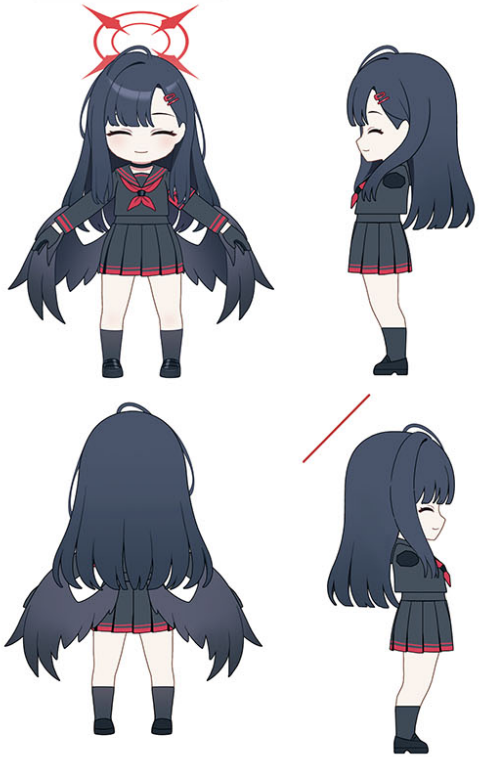
ACCESSORY

SG シューティング☆スター

レイサの大切なショットガン。丁寧にカスタマイズされた銃身は誰が見てもレイサの銃だ。
かわいい外観とは異なり、数々の戦場をくぐり抜けたであろう痕跡が見て取れる。



SD CHARACTER



ACCESSORY

HALO

AR レッドドラゴン

あらゆる苦難を共にしてきたイチカのアサルトライフル。
丁寧に整えられた外見とは裏腹に、内面は苛烈で、どんなことでもできるよう整備されている。

NAKAMASA ICHIKA

★★★

なかまさ
仲正イチカ

cv: 鷲見友美ジェナ

Design / Illust: 7peach

BIOGRAPHY

所属	——	トリニティ総合学園 正義実現委員会
誕生日	——	11月11日
学年	——	2年生
年齢	——	16歳
身長	——	163cm
趣味	——	人助け、色々手を出している最中

PROFILE

いつも穏やかな表情のトリニティ総合学園所属、正義実現委員会の一員。様々な生徒が所属する正義実現委員会の中で、仲裁を主に担当している。他学園との関係も比較的良い方。人当たりの良い性格は、生来のものではなく努力の賜物なのだとか。

ASUMA TOKI

★★★

飛鳥馬トキ（あすま）

cv: 石川由依

Design / Illust: DoReMi

BIOGRAPHY

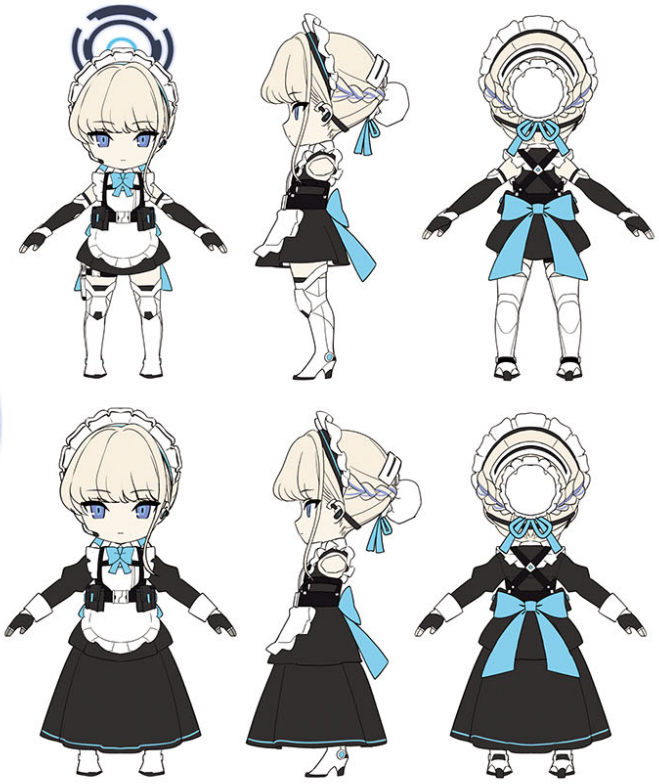
所属	——	ミレニアムサイエンススクール Cleaning&Clearing
誕生日	——	8月16日
学年	——	1年生
年齢	——	16歳
身長	——	165cm
趣味	——	探している最中

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、秘密組織「C&C」の５番目のエージェント。C&C 所属だが、これまではリオの専属メイド兼ボディーガードとして活動してきたため、トキの顔を知っている人はほとんどいない。ハイテク兵器や技術に基づいて戦う優れたエージェント。今までは単独行動がメインだったが、実は寂しがり屋という一面も。

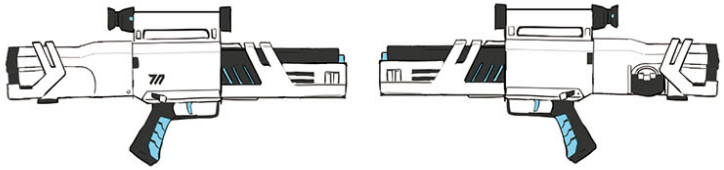
HALO

SD CHARACTER



AR シークレットタイム

トキ専用のアサルトライフル。その外観に相応しい性能を持ち、任務を邪魔する対象を全て排除する。
名前は自分でつけたものではなく、名付け人が存在するのだとか。



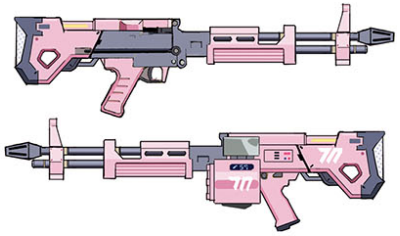
SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO

MG マリ・ガン

コユキと共にあらゆる苦難を乗り越えてきたマシンガン。
一度修理に出した際に色を変えた。
些細なことを気にしないコユキに似て頑丈な銃だ。



KUROSAKI KOYUKI

★★★

黒崎（くろさき）コユキ

CV: 乾夏寧

Design / Illust: MISOM150

BIOGRAPHY

所属	ミレニアムサイエンススクール セミナー
誕生日	2月14日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	149cm
趣味	運試し、脱出

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、生徒会「セミナー」のトラブルメーカーな天才少女。数学的な暗号の解読に関して、天賦の才を持っているが、本人にはその自覚が全くない。また、自分では制御できない運が絡む要素が好きで、様々な方法で自分の運を試している。苦難にあっても諦めない。

AKESHIRO RUMI

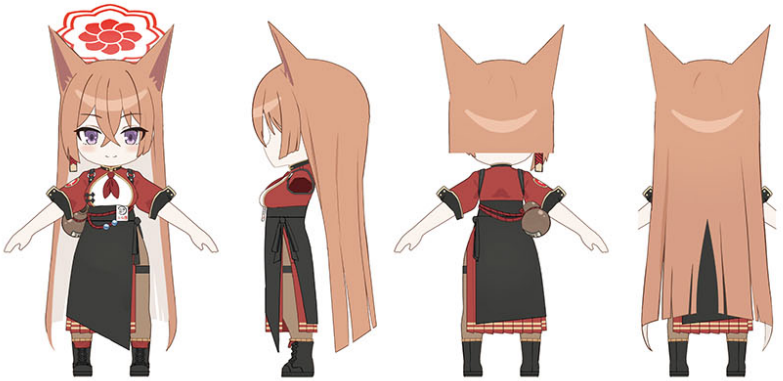
★★★

あけしろ
朱城ルミ

cv: 青山吉能

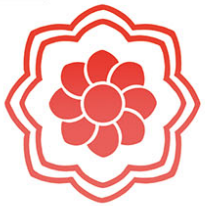
Design / Illust: カンザリン

SD CHARACTER



ACCESSORY

HALO



BIOGRAPHY

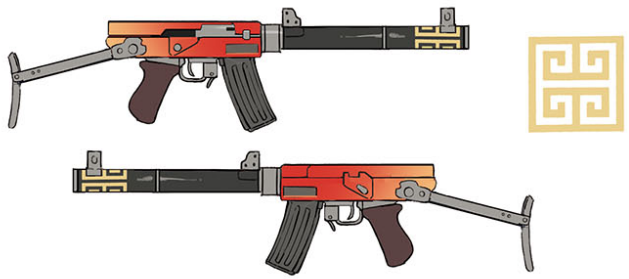
所属	山海経高級中学校 玄武商会
誕生日	3月5日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	168cm
趣味	料理、食品開発

PROFILE

山海経高級中学校所属、グルメ街「玄武商会」の会長。平凡な商店街だった玄武商会をキヴォトス屈指のグルメ街へと成長させた卓越した運営能力を持つ。独自勢力の成長を警戒する山海経の生徒会からは目の敵にされているが、ルミ本人は商会を発展させる以外のことには興味がない模様。

SMG 温故知新

ルミが愛用するサブマシンガン。
「古いものをたずね求めて新しい事柄を知る」という意味だが、どうやら彼女は「新しいこと」の方に目が行くようだ。



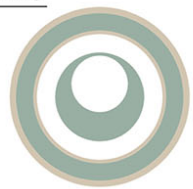
SD CHARACTER

ACCESSORY

HG 玄龍＆白虎

ミナの愛用する二丁拳銃。
右手に白虎、左手に玄龍。これこそが最高の戦友である……と彼女は主張する。
理性より感性が重要な時があるのかもしれない。

HALO



KONOE MINA

★★★

近衛（このえ）ミナ

CV: 佐藤利奈

Design / Illust: MISOM150

BIOGRAPHY

所属	山海経高級中学校 玄龍門
誕生日	9月9日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	166cm
趣味	映画鑑賞（主にハードボイルド系）

PROFILE

山海経高級中学校所属、生徒会「玄龍門」の執行部長兼、生徒会長の護衛。クールで冷徹な印象の外見とは裏腹に、実は古いノワール映画のマニア。映画に出るようなかっこいい状況やセリフに憧れている。カッコつけて映画のようなセリフを口にして痛い目にあうこともしばしばだが、「玄龍門」の部員は気にしないようにしているらしい。

KUWAKAMI KAHO

★★★

桑上カホ（くわかみ）

cv: 松井恵理子

Design / Illust: 7peach

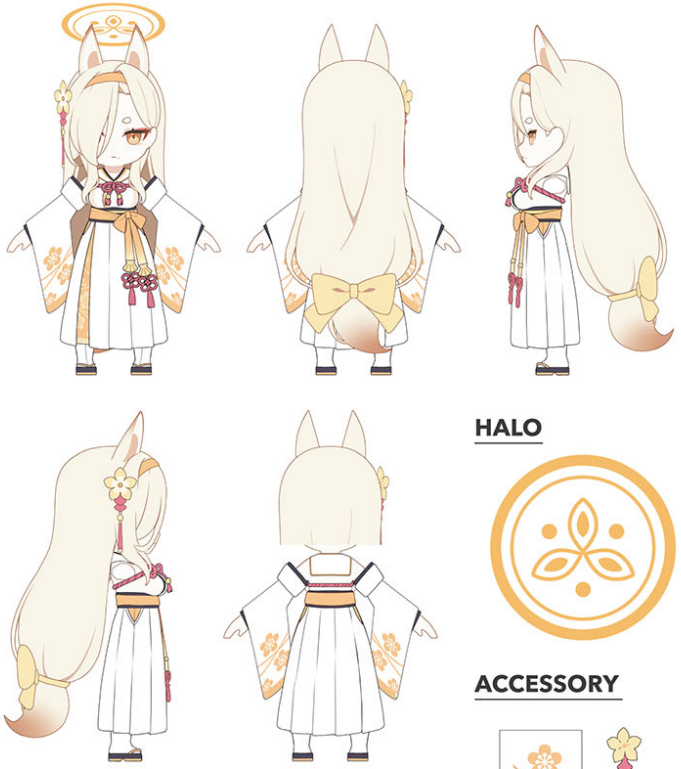
BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 陰陽部
誕生日	10月9日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	173cm
趣味	百鬼夜行文化の広報、 百鬼夜行グッズ集め

PROFILE

百鬼夜行連合学院、陰陽部の副部長兼、観光文化産業広報支援部の戦略リーダー。誰よりも百鬼夜行の文化を愛し、文化を作りあげていく生徒を大切にする少女。このような姿から、一部の百鬼夜行の生徒からは「部長よりも部長らしいカホさん」と呼ばれることもある模様。ちなみに、陰陽部内では貴重な常識人ポジションなのだとか。

SD CHARACTER

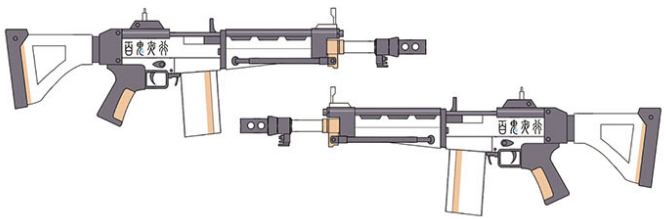


HALO

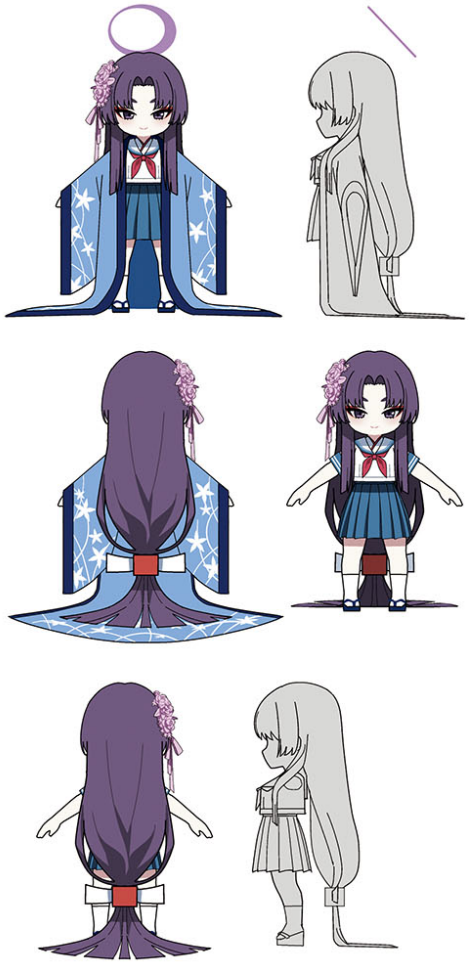
ACCESSORY

AR 戦略リーダーのノウハウ

カホが普段使用するライフル。百鬼夜行の素晴らしさを伝えようと、カホがオーダーメイドして作った。
広報に役立つのはもちろん、その威力は学院の問題児を落ち着かせるのにも十分な効果を発揮してくれる。



SD CHARACTER



SR 百花繚乱制式ライフル - 少女の決意

ユカリが使用する百花繚乱の制式ライフル。かつての憧れの象徴であり、理想を追いかけ努力し手に入れた決意の証。そこに込められた心は、誰にも手折ることなどできない。

HALO

KADENOKOJI YUKARI

★★★

勘解由小路ユカリ（かでのこうじ）

CV: 村上まなつ

Design / Illust: Mx2J

BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 百花繚乱紛争調停委員会
誕生日	6月16日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	155cm
趣味	お祈り、駄菓子屋巡り

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、百花繚乱紛争調停委員会の１年生。由緒正しい勘解由小路家の跡継ぎ。家業を継ぐよりも、憧れの百花繚乱に入った少女。百花繚乱であることに誇りを持っており、行動力がある。時には挫けることもあるが、すぐに立ち上がれる芯の強さを持っている。先輩を尊敬しており、その中でも特にナグサを慕っている。

FUWA RENGE

★★★

不破（ふわ）レンゲ

cv: 小市眞琴

Design / Illust: Mx2J

HALO

BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 百花繚乱紛争調停委員会
誕生日	7月23日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	157cm
趣味	ライトノベルを読むこと、鍛錬

PROFILE

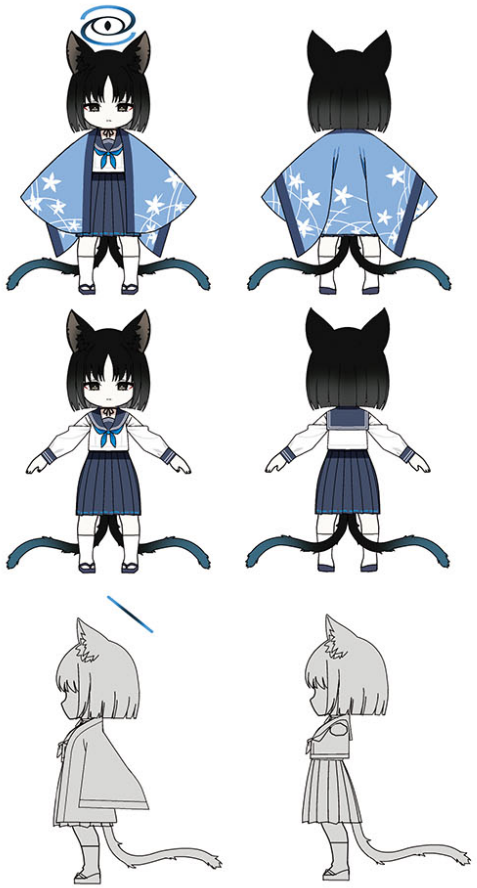
百鬼夜行連合学院所属、百花繚乱紛争調停委員会の切り込み隊長。正義感が強く情に厚い。後輩を大切にしている反面、百花繚乱としての指導は手を抜かないため鬼教官となることも。百花繚乱に入部したこと自体は後悔していないが、青春を謳歌できていないのではないかという不安を抱いている。その反動なのか、漫画や小説に出てくるような青春を追い求めている。今日も運命の出会いに胸を膨らませ、訓練に邁進する夢見がちな少女。

SD CHARACTER

SR 百花繚乱制式ライフル - 青春の火花

レンゲが愛用するライフル。
百花繚乱の制式ライフルをレンゲ自身が改造した物。突撃する時の頼もしい相棒なのだとか。
この銃を活用した百花繚乱の射撃術は、他の追随を許さない。

SD CHARACTER



HALO

KIRYU KIKYO

★★★

桐生キキョウ（きりゅう）

CV: 小松未可子

Design / Illust: Mx2J

BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 百花繚乱紛争調停委員会
誕生日	8月8日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	160cm
趣味	あやとり、兵法書を読むこと、 日光浴

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、百花繚乱紛争調停委員会の作戦参謀。常識と論理、理性を重んじる少女。作戦参謀として勝利を重視するが、それ以上に大切にするのは味方の安全である。冷酷なようでいて優しい少女。

SR 百花繚乱制式ライフル - 紺碧の知恵

キキョウが肌身離さず持ち歩いているライフル。
作戦参謀を務めているため、実際にこれを使うことは稀である。
しかし、完璧な勝利のためなら自ら囮になるのも厭わないキキョウは、この銃に助けられたことも多々あるのだとか。

YASUMORI MINORI

★★★

やすもり
安守ミノリ

cv: 菊池紗矢香

Design: 二色こぺ　Illust: 7peach

BIOGRAPHY

所属	——	レッドウィンター連邦学園 工務部
誕生日	——	7月14日
学年	——	3年生
年齢	——	17歳
身長	——	158cm
趣味	——	ストライキ、デモ、工作

PROFILE

レッドウィンター連邦学園所属、工務部の部長。大規模な土木工事や建築など、人力が必要な所ならどこにだって人を派遣し現場を指揮する。仕事の手腕はたしかだが、些細なことでストライキやデモを起こすため雇い主たちから悪名高い模様。

HALO

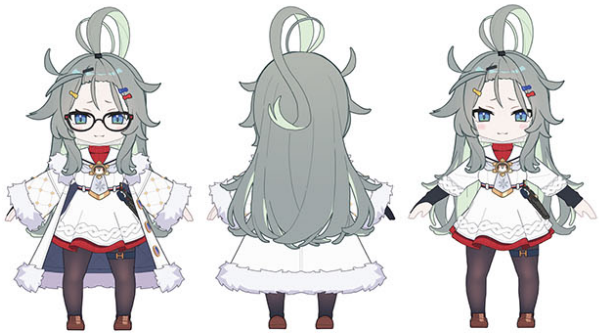
SD CHARACTER

ACCESSORY

AR 鋼鉄の松明

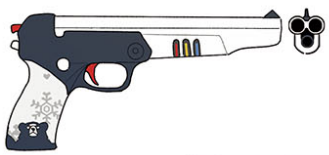
ミノリが愛用する頑丈なアサルトライフル。
シンプルな構造のこのアサルトライフルは、その名の通りミノリが進む闘争の道の前で黙々と火を灯してきた。

SD CHARACTER

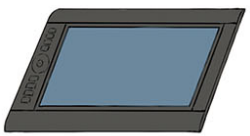


HG 創作の……苦しみ！

メル専用の特殊製作拳銃。本人の悩みを体現した銃。
他に良い名が思い浮かばず、この名前になったのだとか。



ACCESSORY



HALO

HIMEKI MERU

★★★

姫木（ひめき）メル

CV: 新井里美

Design / Illust: ぶくろて

BIOGRAPHY

所属	——	レッドウィンター連邦学園 知識解放戦線
誕生日	——	12月21日
学年	——	2年生
年齢	——	16歳
身長	——	137cm
趣味	——	漫画を描くこと、妄想

PROFILE

レッドウィンター連邦学園所属、図書委員会「知識解放戦線」の一人。同じ知識解放戦線であるモミジと違って、二次創作を楽しむだけでなく自らも創作をしている。ハンドルネームは「メルリー」。仲が良さそうな、あるいは悪そうな生徒同士の関係にインスピレーションを受ける事が多く、所謂ナマモノ同人をしている。仇敵関係にあるトリニティ、ゲヘナの生徒もメルの「創作対象」であり、よく描かれるため、メルの悪名は学園外にも轟いている。

AKIIZUMI MOMIJI

★★

秋泉（あきいずみ）モミジ

cv: 大亀あすか

Design / Illust: キキ

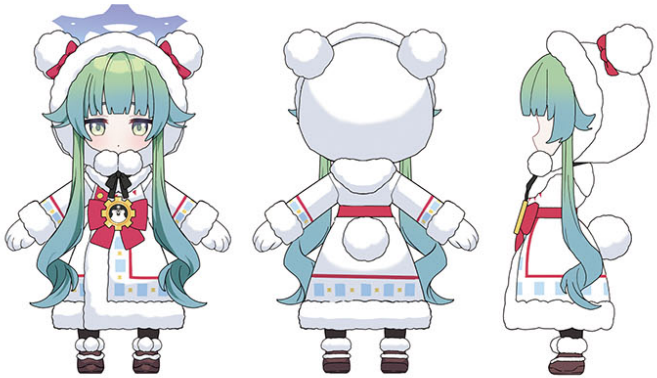
BIOGRAPHY

所属	——	レッドウィンター連邦学園 知識解放戦線
誕生日	——	8月7日
学年	——	1年生
年齢	——	15歳
身長	——	135cm
趣味	——	漫画収集

PROFILE

レッドウィンター連邦学園所属、「知識解放戦線」の文学少女。パンとおやつのために戦うレッドウィンターの他生徒とは違い、彼女は図書館により多くの蔵書を置くために戦っている。かなりのオタクで、事務局に出す図書購入申請の大半は個人的な理由によるもの。そのため、ほとんどの申請は却下されているが、それでもモミジは諦めずに申請し続けている。

SD CHARACTER



ACCESSORY

HALO

RL 図書館利用規則第7号

モミジが使用する携帯型RPG。
ちゃんとルールを守れば、この「規則」が発動されることはないはずだ。

SD CHARACTER

ONIKATA KAYOKO

★★★

おにかた
鬼方カヨコ【正月】

CV: 藤井ゆきよ

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

新年を迎えたゲヘナ学園所属、便利屋68の課長。新年を迎えて他のメンバーと同じく着飾ったはずなのに、まるで普段から袖を通しているかのように、その立ち居振る舞いには貫禄がある。騒動を面倒くさがってはいるものの、便利屋68のためなら知恵を貸してくれる。

HG デモンズロア

カヨコが普段持ち歩いている拳銃。
撃つたびにかなりの音を発するこの拳銃は、無礼な依頼主を追い払う時だけでなく、新年の厄払いにも有効だ。

ACCESSORY

IGUSA HARUKA

★★★

伊草ハルカ【正月】

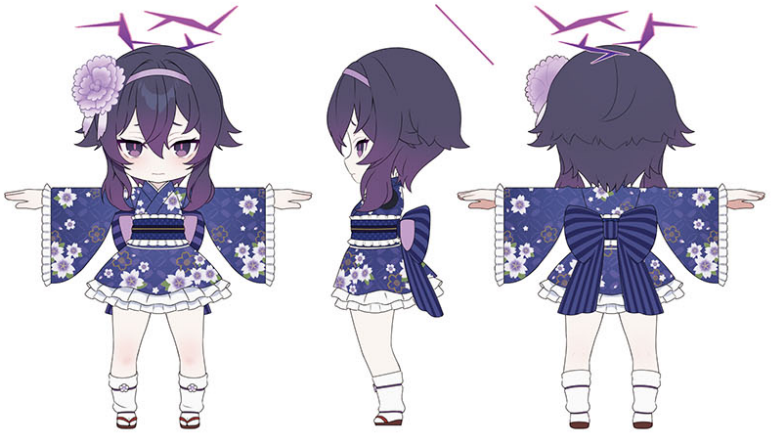
cv: 石飛恵里花

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

新年を迎えたゲヘナ学園所属、便利屋68の平社員。
大切な人たちと新年を過ごす事に慣れておらず、みんなと合わせるために、普段着ない服に袖を通して着飾った。

SD CHARACTER



ACCESSORY

SG ブローアウェイ

ハルカが「害虫」の駆除などに使うショットガン。もちろん本当に害虫を駆除する時にも使われる。

SD CHARACTER

HANAOKA YUZU

★

花岡ユズ（はなおか）【メイド】

CV: 寺澤百花

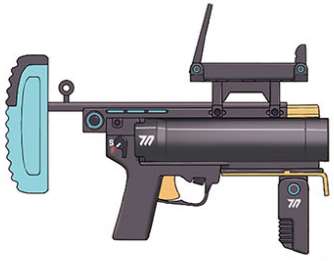
Design / Illust: YutokaMizu

PROFILE

色々あってメイド服を着ることになったミレニアムサイエンススクール所属、ゲーム開発部の部長。普段と違う格好でもユズはユズのままではあるが、少しだけできる事が広がった模様。ゲーム開発部のみんなと一緒に、様々な困難に立ち向かうことに。

GL にゃん's ダッシュ

ユズのグレネードランチャー。
いつでもどこでも、箱の中からでさえも、彼女の榴弾が火を吹くだろう。



ACCESSORY

TENDOU ARIS

★★★

天童（てんどう）アリス【メイド】

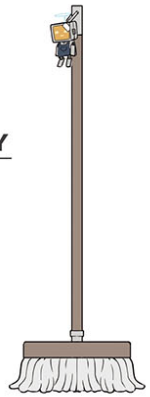
cv: 田中美海

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

色々あってメイド服を着ることになったミレニアムサイエンススクール所属、ゲーム開発部の部員。相変わらずメイド服にあまり慣れていないものの、克服して一人前のメイド勇者になるべく日々修行中のようだ。

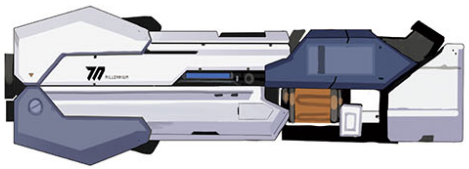
ACCESSORY



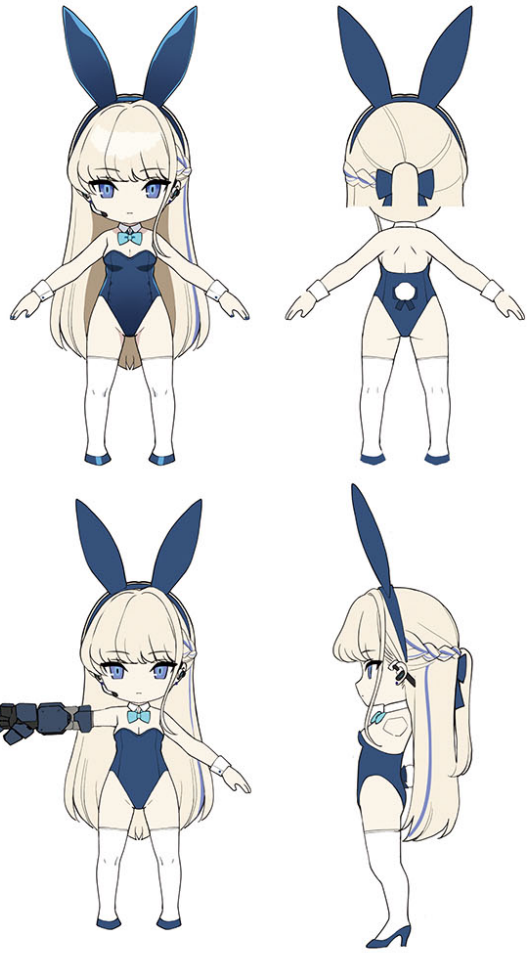
SD CHARACTER

RG 光の剣：スーパーノヴァ

アリスのレールガン。その出力と火力を生かし、今回は狙撃用として使うことになった。レールガンで狙撃は難しい？とにかく、目標を粉砕できれば狙撃といえるだろう。



SD CHARACTER



ASUMA TOKI

★★★

飛鳥馬トキ【バニーガール】

cv: 石川由依

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

潜入作戦なら当然バニーガール服だと信じてやまない、ミレニアムサイエンススクール所属、秘密組織「C&C」のエージェント。普段特殊な立ち位置にいたからか、あまり縁がなかった潜入任務を任されたことに、いつもより少しテンションが上がっている模様。C&Cの先輩と同じような任務ができる事に内心嬉しそうな姿を見せるが、本人は平静を装っている。

AR シークレットタイム

トキ専用のアサルトライフル。
通常の任務だけでなく秘密作戦にも適していると彼女は主張している。
彼女自身の手によって、その主張が正しいものであると証明してくれる。

KASUMIZAWA MIYU

★

霞沢ミユ【水着】

かすみざわ

cv: 後藤邑子

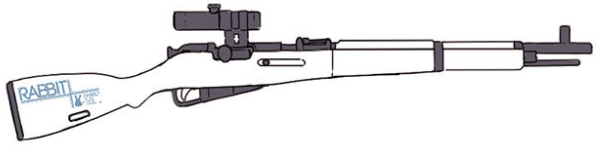
Design / Illust: YutokaMizu

PROFILE

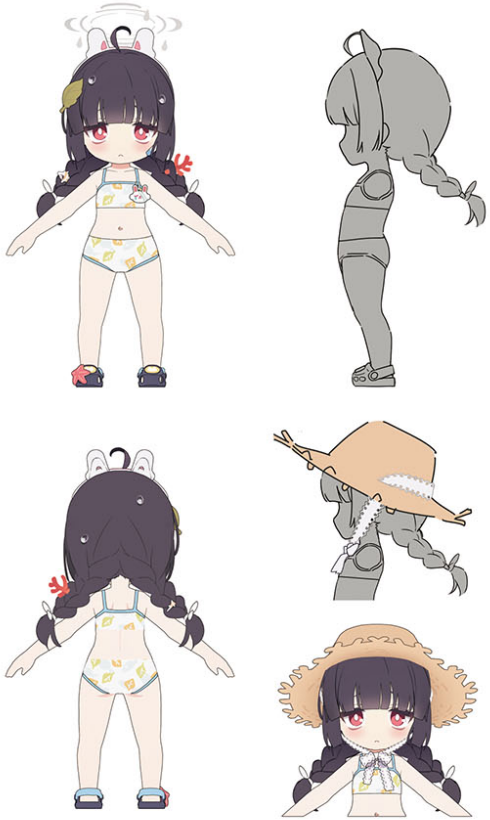
潜入作戦のため漁村を訪れたSRT特殊学園所属RABBIT小隊のスナイパー。釣り道具を持参し、船着き場でまったりと釣り糸を垂らしている。たまに大物を釣り上げ、周囲の注目を集めることもあるが……天性の存在感の薄さは、この不思議な村でも健在の模様。

SR RABBIT-39式小銃

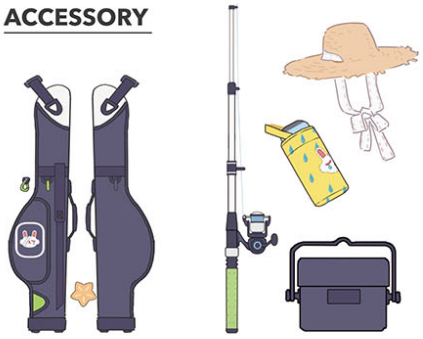
ミユがSRT特殊学園から支給された、制式スナイパーライフル。
ボルトアクション特有のシンプルで頑丈な構造のおかげで、潮風が強い中でも故障することなく敵を狙撃することができる。



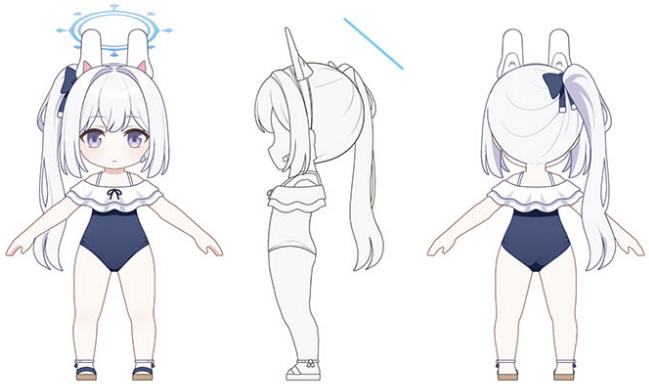
SD CHARACTER



ACCESSORY



SD CHARACTER



ACCESSORY

SMG **RABBIT-31式短機関銃**

ミヤコがSRT特殊学園から支給された、制式サブマシンガン。
高い信頼性を誇る銃であり、高温多湿の海辺でも効率的に作戦を遂行できる。

TSUKIYUKI MIYAKO

★★★

月雪（つきゆき）ミヤコ【水着】

CV: 藤田茜

Design / Illust: 7peach

PROFILE

潜入作戦のため漁村を訪れたSRT特殊学園所属RABBIT小隊の小隊長。コンビニのお弁当からエビが消えた理由を調査すべく、水着に着替える事に。潜入先の漁村は観光とはかけ離れた怪しい場所だったものの、それでもかわいい水着だけは譲れない模様。

SORAI SAKI

★★★

空井サキ（そらい）【水着】

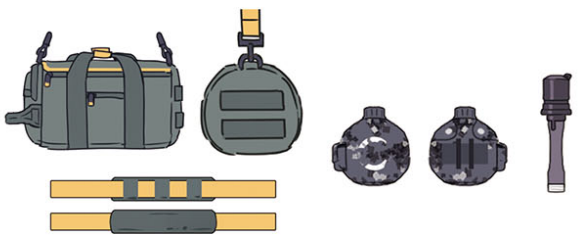
cv: 友永朱音

Design / Illust: YutokaMizu

PROFILE

潜入作戦のため漁村を訪れたSRT特殊学園所属RABBIT小隊のポイントマン。マニュアルを重視するサキらしく、潜入作戦でも戦闘に必要な装備を鞄に入れている。水着姿でも真面目なところは変わらない模様。

ACCESSORY

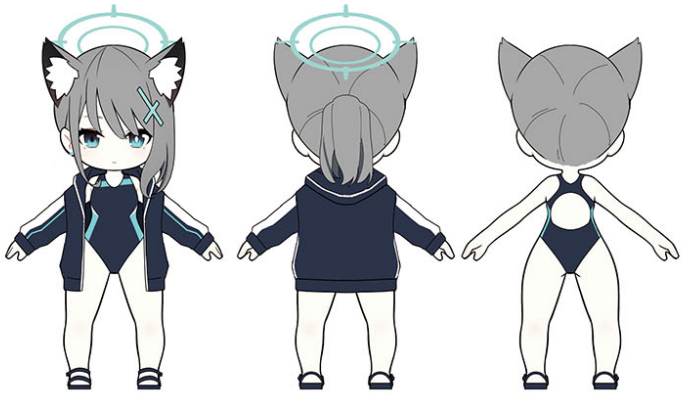


SD CHARACTER

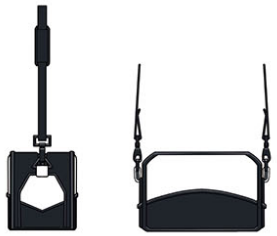
MG RABBIT-26式機関銃

サキがSRT特殊学園から支給された、制式マシンガン。
湿気や塩に弱いため、海では頻繁に機能不全を起こすが、真面目なサキにとっては大した問題ではない。

SD CHARACTER



ACCESSORY



AR WHITE FANG 465

海でも愛用されるシロコのアサルトライフル。
いつもより念入りに整備したおかげで、海水でも問題なく作動するようだ。

SUNAOOKAMI SHIROKO

★★★

すなおおかみ
砂狼シロコ【水着】

CV: 小倉唯

Design / Illust: Mx2J

PROFILE

真夏の無人島リゾートに到着したアビドス対策委員会の切り込み隊長。リゾート再建や食料採集などを率先して行ってくれる。むしろサバイバルにはしゃいでさえいるようで、水着に着替えてもマイペースなところは変わらない模様。

SHIMOE KOHARU

★

下江（しもえ）コハル【水着】

cv: 赤尾ひかる

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

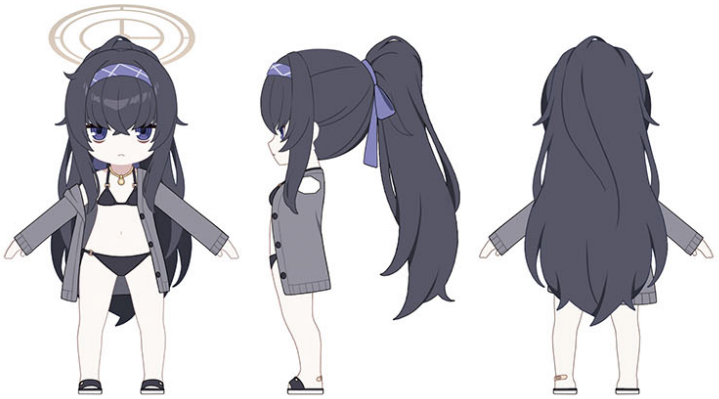
先生を監視すべく島にやってきたトリニティ総合学園所属、補習授業部の一員。正義実現委員会の一人として、風紀を乱すものを許さない！という使命感を持っているが、島でのバカンスも悪くないと思っている模様。

SD CHARACTER

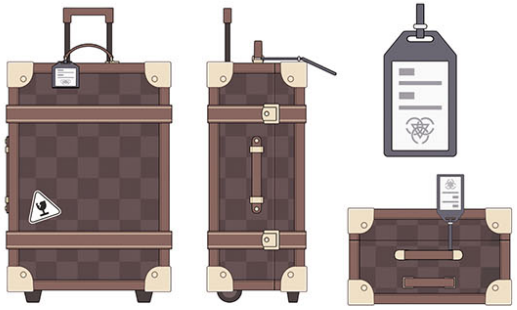
SR ジャスティス・ブラック

調査のために再整備したコハルのスナイパーライフル。湿気や海風の対策はバッチリのようだ。

SD CHARACTER

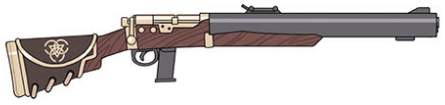


ACCESSORY



SR ボリュームサプレッサー

久しぶりの外出でも一緒のウイのスナイパーライフル。
騒がしくない場所のはずなのに、なぜか使うことが多い。



KOZEKI UI

★★★

古関（こぜき）ウイ【水着】

CV: 後藤沙緒里

Design / Illust: CHILD

PROFILE

遺跡調査に来たトリニティ総合学園所属、図書委員会の委員長。外に出て体を動かす事は苦手だが、古書や遺跡、遺物好きのため調査自体には真面目に取り組んでいる模様。

WAKABA HINATA

★★★

若葉ヒナタ【水着】

cv: 日高里菜

Design / Illust: kokosando

PROFILE

遺跡調査を手伝うべく、共に島に向かったトリニティ総合学園所属、シスターフッドの少女。場所や状況が変わっても、彼女の人助けの本質は変わらない。のんびりとした島の空気に当てられて普段より少し浮かれている模様。

SD CHARACTER

HG ブレッシング

いつも身につけているヒナタの拳銃。
高いところの実を取るなど、戦闘以外に使われることが多い。

ACCESSORY

SD CHARACTER

AR オネストウィッシュ

海にも持ってきたハナコのアサルトライフル。
相変わらず名前の意味は教えてくれないが、今は少しだけ分かるような気もする。

URAWA HANAKO

★★★

浦和（うらわ）ハナコ【水着】

cv: 豊田萌絵

Design / Illust: Mx2J

PROFILE

夏を迎えて島を訪れたトリニティ総合学園所属、補習授業部の女の子。多少大胆な格好をしているものの、普段の人を試すような言動は鳴りを潜め、素直に心の内を開いてくれている模様。

MIZUHA MIMORI

★★★

水羽（みずは）ミモリ【水着】

cv: 田中理恵

Design / Illust: tokki

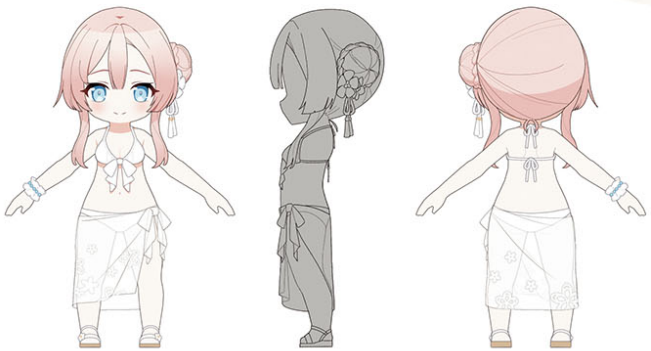
PROFILE

海に合わせて水着に着替えた百鬼夜行連合学院所属、修行部の副部長。普段は落ち着いていて穏やかな笑顔を浮かべる彼女だが、水着に着替えた今だけは、いつもより少しだけ浮かれている模様。

HG 柔らかな決意

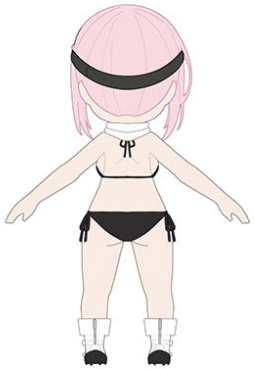
ミモリの自動式拳銃。大和撫子の修行はいつ、どこであっても続いている。
それが例え、バカンスで訪れた海だとしても。

SD CHARACTER



ACCESSORY

SD CHARACTER



IZUMIMOTO EIMI

★★★

和泉元（いずみもと）エイミ【水着】

cv: 松永あかね

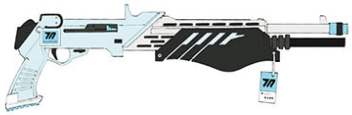
Design / Illust: ポップキュン

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、特異現象捜査部のメンバー。何を考えているのか分かりづらいが、酷寒地に到着してからは普段とは違って多少浮かれているようだ。と言いつつも、彼女のファッションセンスはいつも通りな模様。

SG マルチタクティカル

エイミが愛用する平凡なデザインのショットガン。
その名にふさわしく酷寒地でも多方面で活躍できる。



TOYOMI KOTORI

★★★

豊見（とよみ）コトリ【応援団】

CV: 篠原なるみ

Design / Illust: MISOM150

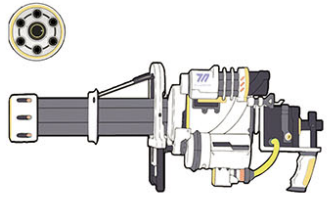
PROFILE

大運動会でみんなを応援するべく、チア服に着替えたミレニアムサイエンススクール所属、エンジニア部の部員。元気良く明るい声で応援をする間も、いつもの説明や解説は欠かさない。

ACCESSORY

MG プロフェッサーK

「EX-Plain」とも呼ばれるコトリのマシンガン。
大運動会を迎えるにあたって、やや改造が施されている。



SD CHARACTER

SD CHARACTER

ACCESSORY

KURODATE HARUNA

★★★

黒舘（くろだて）ハルナ【体操服】

CV: 田所あずさ

Design / Illust: whoisshe

PROFILE

暁輪大祭のために体操服に着替えたゲヘナ学園所属、美食研究会の部長。いつでも、どこでも、美食への探求は続いており、暁輪大祭というキヴォトス最大の大運動会でしか味わえない美食を求めてさまよっている。盛り上がっている現場の雰囲気にあてられたのか、いつもより少し楽しそうだ。

SR アイディール

ハルナのスナイパーライフル。
美食への道を探求すべく、いつでも鋭い視線を張り巡らせている。

MAYOI SHIGURE

★★★

間宵（まよい）シグレ【温泉】

CV: 河瀬茉希

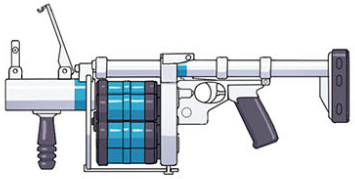
Design / Illust: ミミトケ

PROFILE

特別クラスの生徒と共に227号温泉郷を運営しているレッドウィンター連邦学園所属、227号特別クラスの停学生。旧校舎から突然温泉が沸き出し、ノドカと一緒に巨大な温泉郷を運営することになった。ノドカと違って温泉郷を繁盛させる気はあまりない様子だが、色々な飲み物とお菓子を存分に作れる環境には満足しているようだ。

GL スプリングパンチ

シグレが常に携帯しているグレネードランチャー。
シェーカーを振るうように榴弾を見事にリロードするシグレの姿は227号温泉郷の見どころの一つとして、お客様から好評を博している。



SD CHARACTER

ACCESSORY

SD CHARACTER

OMAGARI HARE

★★★

おまがり
小鈎ハレ【キャンプ】

CV: 貝原怜奈

Design / Illust: 9ml

PROFILE

寒い冬にあわせて暖かい格好に着替えたヴェリタスのメンバー。久々に外出することになった上、電波がほとんど通じないキャンプ場に足を運ぶことになり、いつもよりテンションが下がっている様子。屋外の不便さには大体耐えられるものの、エナジードリンクを飲むことだけは諦められない模様。

AR オートエイマー

ハレが使用するブルパップ方式のアサルトライフル。
屋外でも簡単に点火できる着火機能が付いており、猛獣が現れた時は自動的にサポートしてくれる標的照準装置などが搭載されている。
しかし、実際に熊が現れた時のハレは慌ててしまい、その機能をまともに使ったことはないのだとか。

ACCESSORY

OTOSE KOTAMA

★★★

音瀬（おとせ）コタマ【キャンプ】

cv: 高川みな

Design / Illust: kokosando

PROFILE

寒い冬にあわせて暖かい格好に着替えたヴェリタスのメンバー。外出する気はなかったものの、普段は録音しづらい環境音を収録するチャンスだとポジティブに切り替えている。自然環境で収録できるあらゆる音が好きだが、一番好きなのはやはり先生の声なのだとか。

SD CHARACTER

HG エコーリンク

コタマがいつも持ち歩いている拳銃。
発砲音を極限まで抑えたこの拳銃は、静かな山の中でも野生動物から警戒されることなく、作戦を遂行することができる。

SD CHARACTER

HG ホットショット

アコが携帯している拳銃。行政官としての能力を証明するもの。
アコがいつも大切に扱っている銃であると同時に、今はゲヘナの特別なエージェントの秘密兵器として活躍している……という設定が増えている。

AMAU AKO

★★★

天雨（あまう）アコ【ドレス】

CV: 高野麻里佳

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

ゲヘナ学園所属、風紀委員会の行政官であり、風紀委員長ヒナにとって秘書のような存在。ゲヘナのパーティーでもヒナを補佐すべく、ドレスを着ることになった。日頃から丁寧な仕事ぶりで多くの風紀委員から尊敬されている。今回は完璧なエージェントとして活躍する予定である……とアコは自信満々に語っている。

SORASAKI HINA

★★★

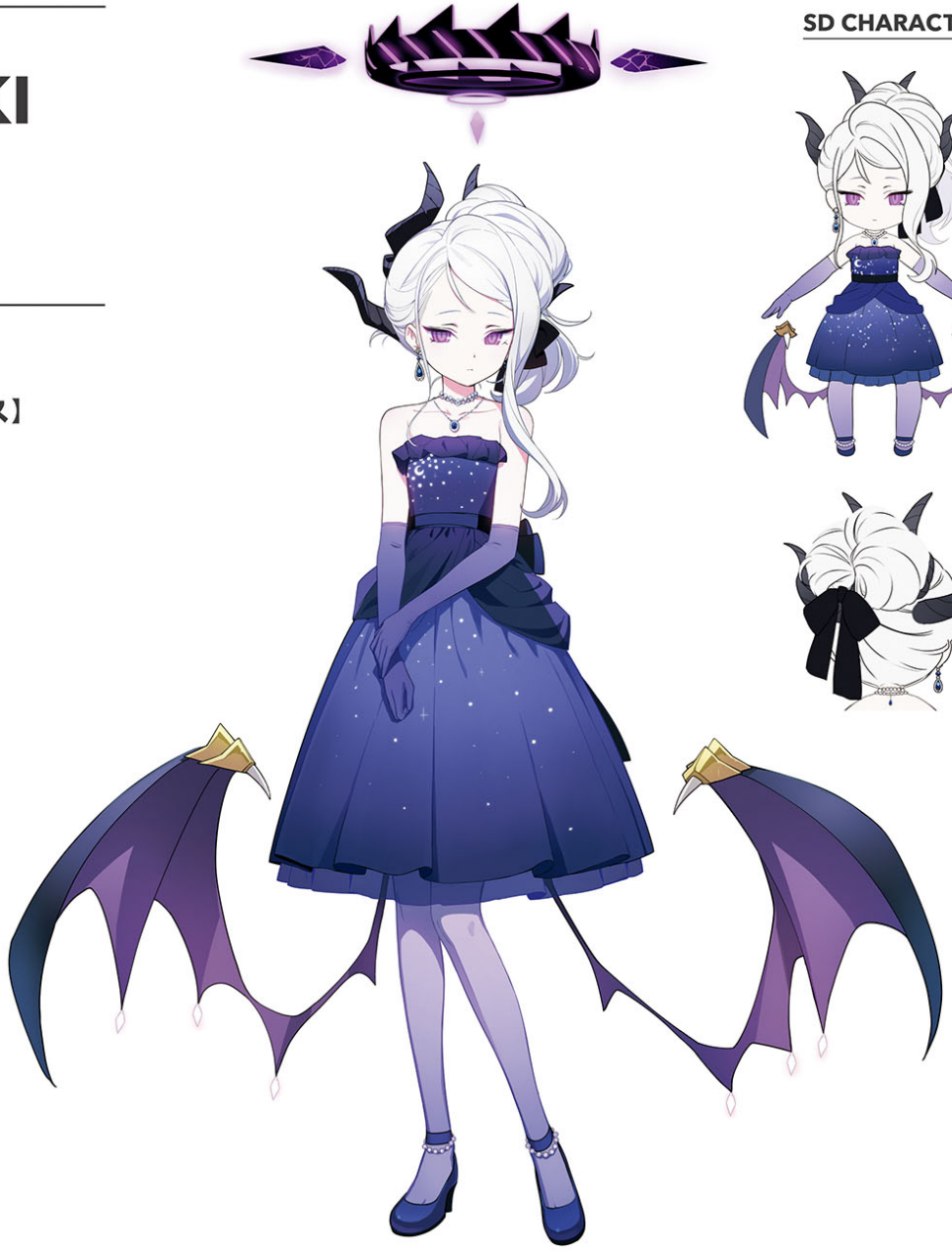
空崎ヒナ（そらさき）【ドレス】

cv: 広橋涼

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

パーティーに参加すべくドレスに着替えた、ゲヘナ学園所属の風紀委員長。基本的には面倒くさがり屋さんの少女だが、先生がゲヘナのパーティーを楽しみにしているという話を耳にし、普段より少し張り切っている。先生の前で演奏すると決まった日から、苦手なピアノの練習も、いつもより頑張っているのだとか。



SD CHARACTER

MG 終幕：デストロイヤー

ヒナが自身の手足のように扱うマシンガン。
普段、校則を違反したり風紀を乱す者に対して、無慈悲さを見せる代物だが、
今回だけは、誰かのために心を込めて丁寧に扱っている。

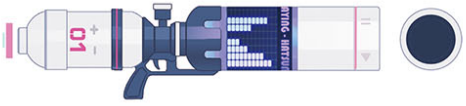
ACCESSORY

SD CHARACTER

ACCESSORY

GL ライブ用Tシャツキャノン

初音ミクがライブを行う際に、Tシャツなどのグッズを配るために使う巨大な大砲。
表面にはダイオードなどが施されており、ライブの音楽に合わせて美しい光を放つ。



HATSUNE MIKU

★★★

初音ミク（はつね）

Design / Illust: YutokaMizu

BIOGRAPHY

所属	——	その他
誕生日	——	-
学年	——	-
年齢	——	16歳
身長	——	158cm
趣味	——	歌、ダンス

PROFILE

いつも明るくて、歌うことが大好きなバーチャル・シンガー。本来は現実の身体を持たない電子的な存在だったが、キヴォトスの技術を利用することで肉体を得てこの世界に降り立つことができた。時間と空間を超えて歌を届けることができるバーチャル・シンガーという特性上、やはりここキヴォトスにも彼女の隠れファンたちがたくさんいるようで、この世界で開催される予定のライブをとても楽しみにしている様子。

MISAKA MIKOTO

★★★

御坂美琴（みさかみこと）

cv: 佐藤利奈

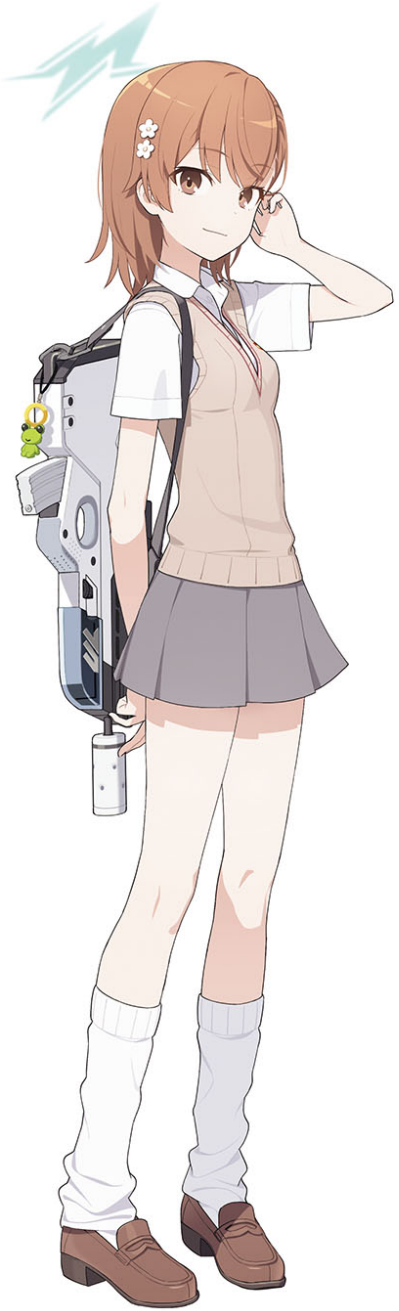
Illust: ミミトケ

BIOGRAPHY

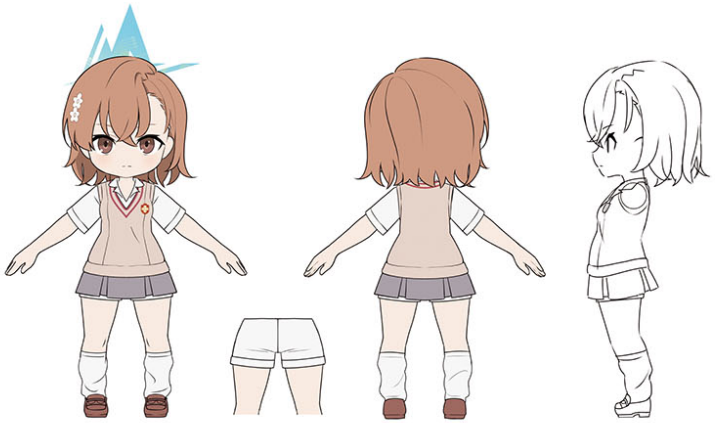
所属	常盤台中学
誕生日	5月2日
学年	2年生
年齢	14歳
身長	161cm
趣味	コンビニ雑誌の立ち読み、ゲコ太グッズ集め

PROFILE

常盤台中学所属の女子中学生。多くの超能力者が存在する「学園都市」の中で7人しか存在しないトップクラスの超能力者「レベル5」の一人。使用する能力は、強力な電気を自在に操る「電撃使い（エレクトロマスター）」。しかし、キヴォトスに転移してからは能力を思いのまま発揮できていない様子。誰でもフランクな言葉遣いで接し、優しい心の持ち主のため他の生徒からは親しまれている。カエルのキャラクター、「ゲコ太」のファン。



SD CHARACTER

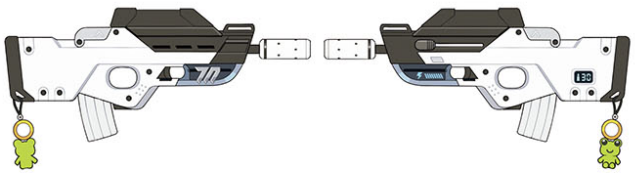


HALO

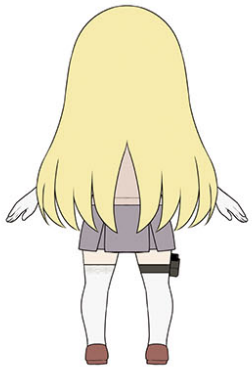
ACCESSORY

AR ガンボルト

御坂美琴のためにエンジニア部が作った専用銃器。電気能力者向けの「特別な」機能も搭載されている。



SD CHARACTER

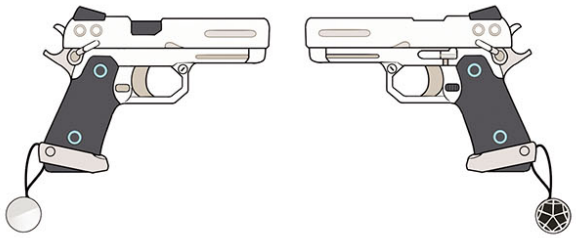


HALO

ACCESSORY

HG メンタルポインター

食蜂操祈のためにエンジニア部が作った専用銃器。女子中学生のファッションアイテムにぴったりのスッキリとした拳銃。



SHOKUHOU MISAKI

★★★

しょくほうみさき
食蜂操祈

CV: 浅倉杏美

Illust: ミミトケ

BIOGRAPHY

所属	——	常盤台中学
誕生日	——	-
学年	——	2年生
年齢	——	-
身長	——	-
趣味	——	お茶を飲むこと、 オーガニック食品を食べること

PROFILE

常盤台中学所属の気品溢れる女子中学生。名門校である常盤台中学の中でも最大派閥を率いる実力者で、学園都市に7人しか存在しない超能力者「レベル5」の一人。使用する能力は他人の精神を操る「心理掌握（メンタルアウト）」。しかし、キヴォトスに転移してからは能力を思いのまま発揮出来ていない様子。同じく「レベル5」の超能力者で、自分の能力が通じない御坂美琴が苦手。

SATEN RUIKO

★

さてんるいこ
佐天涙子

cv: 伊藤かな恵

Illust: ミミトケ

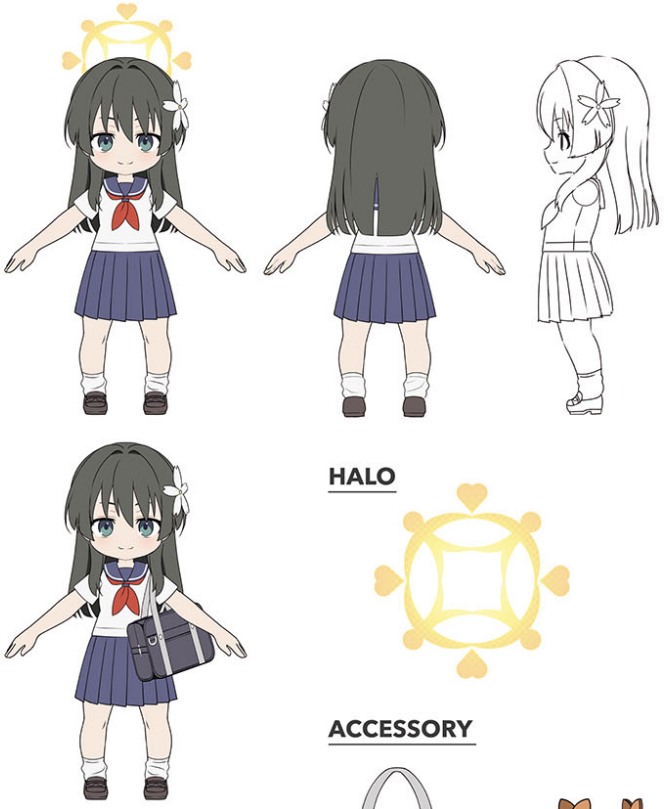
BIOGRAPHY

所属	——	柵川中学
誕生日	——	-
学年	——	1年生
年齢	——	-
身長	——	160cm
趣味	——	都市伝説探し

PROFILE

柵川中学所属の陽気な女子中学生。同級生の初春飾利の親友で、彼女に常盤台中学の先輩である御坂美琴を紹介してもらった。レベル0の無能力者だが、勘が良く、決定的な手がかりを見つけることが多い。好きなものは都市伝説とスイーツ。スイーツは食べるだけでなく、自分で作ることも得意とする。

SD CHARACTER



HALO

ACCESSORY

SMG バレット・スウィンガー

佐天涙子のためにエンジニア部が作った専用銃器。手で直接振っても壊れないほど丈夫だ。

EXTRA CHARACTER

連邦生徒会長

連邦生徒会

Student Council President

Design / Illust : **DoReMi**

全学園都市を管理する連邦生徒会のトップ。シャーレを設立し先生をキヴォトスへ招いた後に行方不明となった。

ハイネ

連邦生徒会
体育室 所属

HAINE

Design / Illust : **kokosando**

連邦生徒会に所属する体育室の室長。運動が好きなようで、キヴォトス大運動会の常設開催を目指しているとか。

スモモ

連邦生徒会

SUMOMO

Design / Illust : **MISOM150**

連邦生徒会における行政委員会の役員のひとり。記者会見や会議といった仕事中でも、いつも眠そうにしている。

梔子ユメ（くちなし）

アビドス高等学校
アビドス生徒会 所属

KUCHINASHI YUME

Design / Illust : **Mx2J**

アビドス高等学校の前生徒会長。お人好しな騙されやすい性格で、トラブルに巻き込まれてしまうことも多い。

小鳥遊ホシノ（たかなし）（1年生）

アビドス高等学校
アビドス生徒会 所属

TAKANASHI HOSHINO

Design / Illust : **9ml**

副生徒会長を務めていた二年前のホシノ。アビドスの窮状に伴う治安悪化の影響から、疑い深くなっている。

元宮チアキ（もとみや）

ゲヘナ学園
パンデモニウム・ソサエティー 所属

MOTOMIYA CHIAKI

Design / Illust : **dydldidl**

ゲヘナの生徒会にあたる万魔殿の書記。ノリが良くなにかと写真を撮っては書記として記録に残そうとする。

くちなし
梔子ユメ
（水着）

アビドス高等学校
アビドス生徒会 所属

KUCHINASHI YUME

Variation Design : **kokosando** / Illust : **GULIM**

アビドスの校章が入ったスクール水着。
後輩のホシノの水着とデザインが同じ
ことから学校指定の物と思われる。

たかなし
小鳥遊ホシノ
（1年生・水着）

アビドス高等学校
アビドス生徒会 所属

TAKANASHI HOSHINO

Variation Design : **kokosando** / Illust : **GULIM**

砂漠でのお宝探しの際にユメの提案で
この格好に。湧き出る地下水を想定し
ての水着だったが無駄骨となった。

のまさ
野正レイ

ミレニアムサイエンススクール

NOMASA REI

Design / Illust : **MISOM150**

ミレニアム野球部のエースで４番バッター。憧れのホームランを打つ筋力を求めてトレーニング部に仮入部中。

かやま
鹿山レイジョ

山海経高級中学校
玄武商会 所属

KAYAMA REIJO

Design / Illust : **MISOM150**

玄武商会の会長であるルミの警護役で、普段は落ち着いているがカンフーの話題になると周りが見えなくなる。

しんたに
申谷カイ

山海経高級中学校→退学
無所属

SHINTANI KAI

Design / Illust : **kokosando**

「五塵の猟猴」の名で知られる錬丹術研究会の元会長。七因人でもあり秘薬の密輸容疑で山海経から追放された。

御稜（ごりょう）ナグサ

百鬼夜行連合学院
百花繚乱紛争調停委員会 所属

GORYO NAGUSA

Design / Illust : **Mx2J**

物憂げな百花繚乱の副委員長。現委員長のアヤメが行方不明となり、その役割を代理として引き継いだが……。

箭吹（やぶき）シュロ

百鬼夜行連合学院
花鳥風月部 所属

YABUKI SHURO

Design / Illust : **Paruru**

謎多き花鳥風月部の部員。人の心を弄ぶ嗜虐的な怪談家で、「百物語」を紡ぐために百鬼夜行を混乱へと陥れる。

コクリコ

百鬼夜行連合学院
花鳥風月部 所属

KOKURIKO

Design / Illust : **owa**

伝説の怪談に存在する花鳥風月部の部長。部員のシュロを従え世界を燃やす「百物語」を作り出そうとしている。

あらまき
荒槇ヤクモ

レッドウィンター連邦学園
出版部 所属

ARAMAKI YAKUMO

Design / Illust : **kokosando**

レッドウィンター出版部の部長。癖の強いやり手の編集者でもあり、出版の枠に留まらず事業拡大に余念がない。

みよし
三善タカネ

レッドウィンター連邦学園
出版部 所属

MIYOSHI TAKANE

Design / Illust : **CHILD**

出版部の評論家として刊行誌「レッドベア」で作品論評を行っており、作家のメルとは口論が絶えない犬猿の仲。

はぬま
羽沼マコト
（ドレス）

ゲヘナ学園
万魔殿 所属

HANUMA MAKOTO

Design / Illust : **春夏冬ゆう**

万魔殿が主催するパーティーで着用したドレス。議長であるマコトの威厳を示すにふさわしい特別なオーダー品。

たんが
丹花イブキ
（ドレス）

ゲヘナ学園
万魔殿 所属

TANGA IBUKI

Design / Illust : **BILLBUNG**

パーティーのためにイブキもドレスアップ。ドレスを選んだマコトによるとその魅力は普段の150倍増しだとか。

才羽モモイ（さいば）（メイド）

ミレニアムサイエンススクール
ゲーム開発部 所属

SAIBA MOMOI

Design / Illust : **kokosando**

C&Cに届いた掃除の依頼を成り行きで受けてしまったモモイは、ゲーム開発部のみんなを巻き込みメイド姿に。

才羽ミドリ（さいば）（メイド）

ミレニアムサイエンススクール
ゲーム開発部 所属

SAIBA MIDORI

Design / Illust : **kokosando**

先生がトキから借りてきてくれたメイド服。サイズの問題でゲーム開発部の全員がネルのメイド服を着ている。

花岡ユズ（はなおか）（ダンボール）

ミレニアムサイエンススクール
ゲーム開発部 所属

HANAOKA YUZU

Design / Illust : **YutokaMizu**

秘密エージェントとして実力を発揮したユズ。その高い隠密性で慈愛の怪盗の意表を突くことにも成功している。

かがみ
各務チヒロ
（キャンプ）

ミレニアムサイエンススクール
ヴェリタス 所属

KAGAMI CHIHIRO

Design / Illust : **MISOM150**

堕落した日々を過ごすヴェリタスの後輩たちを見かねたチヒロは、彼女らを引き連れ大晦日のキャンプに向かう。

こぬり
小塗マキ
（キャンプ）

ミレニアムサイエンススクール
ヴェリタス 所属

KONURI MAKI

Design : **9ml** / Illust : **CHILD**

キャンプに強制参加させられるマキだったが、自然の中でも洞窟をキャンバス代わりに芸術魂を燃え上がらせる。

あけぼし
明星ヒマリ
（防寒スーツ）

ミレニアムサイエンススクール
特異現象捜査部 所属

AKEBOSHI HIMARI

Design / Illust : **MISOM150**

デカグラマトンの信号を追い氷海地域を訪れたヒマリ。宿敵たる寒さに備え改造した防寒スーツを２枚も着込む。

かでのこうじ
勘解由小路ユカリ
（中学生）

百鬼夜行連合学院

KADENOKOJI YUKARI

Design : **Mx2J** / Illust : **BILLBUNG**

ナグサたち百花繚乱と出会った頃のユカリ。多勢に無勢でも悪事を前にして怯まないまっすぐな正義感を持つ。

かでのこうじ
勘解由小路ユカリ
（巫女）

百鬼夜行連合学院
百花繚乱紛争調停委員会 所属

KADENOKOJI YUKARI

Design : **Mx2J** / Illust : **BILLBUNG**

燈籠祭で儀式を執り行う勘解由小路家の巫女としての姿。祭りの締めに“巫女の舞”を舞う責務を負っている。

かぜくら
風倉モエ
（水着）

SRT特殊学園
RABBIT小隊 所属

KAZEKURA MOE

Design / Illust : **Mx2J**

漁村での潜入捜査用の衣装。海水浴を想定してコンタクトに代え、端末は防水に未対応のため携帯していない。

クルミ

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

KURUMI

Design / Illust : **CHILD**

FOX小隊のFOX3。隊の先導と索敵を担うポイントマンで柔軟な対応力が強み。口調は厳しいが面倒見は良い。

オトギ

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

OTOGI

Design / Illust : **MISOM150**

FOX 小隊の FOX4。狙撃手を担当する。話題の中心にいる目立つタイプで、コミュニケーション能力も高い。

清澄（きよすみ）アキラ
（慈愛の怪盗）

KIYOSUMI AKIRA

Design / Illust : **CHILD**

目当てのお宝は必ず盗むという神出鬼没の怪盗にして七囚人のひとり。謎掛けのような予告状を犯行現場に送る。

ANOTHER STYLE

クルミ
（制服）

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

KURUMI

Design / Illust : **CHILD**

FOX小隊の仲間たちと一緒に矯正局で収容生活を送るクルミは、体力が落ちていることを懸念している様子。

オトギ
（制服）

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

OTOGI

Design / Illust : **MISOM150**

矯正局で規則正しい生活を送るオトギだったが、ミヤコからの差し入れのいなり寿司を前に思わず涙が出そうに。

ニコ
（制服）

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

NIKO

Design / Illust : **CHILD**

矯正局に収容された制服姿のニコ。収容生活も悪くはないが、献立においなりさんがないことは残念だとか。

NON PLAYER CHARACTER

アイン

Design / Illust : **kokosando**

ソフ

Design / Illust : **kokosando**

オウル

Design / Illust : **kokosando**

無名の司祭

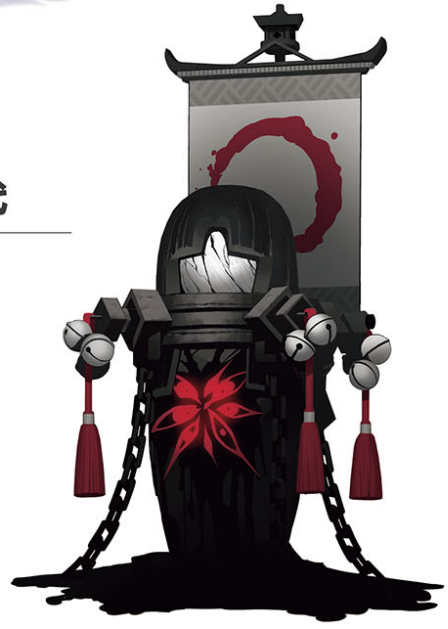
Design / Illust : **Paruru**

ユスティナ信徒
（水着）

Design : **9ml** / Illust : **kokosando**

無貌の形代

Design : **owa** / Illust : **Mx2J**



付喪神

Design : **kokosando** / Illust : **Paruru**

アラタ

Design / Illust : **Paruru**

百鬼夜行
サークル部員A

Design / Illust : **kokosando**

百鬼夜行
サークル部員B

Design / Illust : **MISOM150**

使用人

Design / Illust : **CHILD**

百鬼夜行
サークル部員C

Design / Illust : **kokosando**

ヴァルキューレの海警

Variation Design / Illust : **9ml**

ハイランダー
乗務員の生徒B

Design / Illust : **CHILD**

ハイランダー
乗務員の生徒A

Design / Illust : **CHILD**

ハイランダー
列車整備工の生徒

Design / Illust : **CHILD**

デカルト
（社会人）

Variation Design / Illust : **Paruru**

組織員

Variation Design / Illust : **MISOM150**

動物市民H

Design / Illust : **kokosando**

動物市民I

Design / Illust : **kokosando**

動物市民
（年老いた漁師）

Design / Illust : **CHILD**

動物市民
（漁師）

Design / Illust : **CHILD**

動物市民
（釣り人）

Design / Illust : **kokosando**

MEMORIAL LOBBY

MEMORIAL LOBBY ROUGH — 121

GEHENNA

カスミ KASUMI

鬼怒川カスミ

「なんだ、先生？何故そんな目で私を見る？何か問題でも起きたのか？」

新たな温泉を求め、次に爆破する場所の選定で悩んでいたカスミは、異なる視点からの意見を求め先生を第86秘密アジトへと招き入れる。

Illustrator : 春夏冬ゆう
Animator : LM5
Scenario writer : Then-goon
Scenario scripter : naq9

GEHENNA

マコト MAKOTO

万魔殿の偉大な議長！

「さあ！先生！この私と！遠大な夢を叶えようじゃないか！」

先生を自らと肩を並べるほどの実力者だと認め、マコトはある重大な取引を持ちかける。それは彼女にとって完璧な計画のはずだったが……。

GEHENNA

イブキ IBUKI

イブキとお勉強！

「えへへっ……じゃあ、先生に……イブキ先生から問題です！」

将来は先生になりたいと言って、算数教室と称し授業して見せるイブキ。算数は自信があると得意気な様子だが、そのお手並みは……？

Trinity

ナギサ NAGISA

紅茶とコク

（……これは、やはり昆布……誤魔化しようのない香りがしますね……）

お茶会にて、手違いで紅茶ではなく昆布茶を先生に振舞ってしまうナギサ。なんとか取り繕おうとするも昆布の濃厚な出汁には抗えず――

Trinity

レイサ REISA

おやすみ、レイサ

「……なんだか、不思議な気分です。こうして……人と一緒に、日の出を見るのは初めてで」

先生と夜通しパトロールした徹夜明け、日の出の景色に感動するレイサ。ひとりでないからこそ気づけた美しさに胸を衝かれたようだ。

Trinity

イチカ ICHIKA

しばらくは

「はは！先生、こっちっす！こっち！見えるっすか？」

高い木を難なく登り、当然のように人助けをするイチカ。何でも器用にそつなくこなす彼女にも、実は秘めた悩みがあるようで……？

MILLENNIUM

トキ TOKI

メイドの中のメイド

「C&Cの名に相応しい、そんなメイドになるためにも」

より優れたメイドを目指し、日頃から装備の点検を怠らないトキ。先生にその心がけを褒められ、整備する手にはいつも以上に熱が入る。

MILLENNIUM

コユキ KOYUKI

幸運の証

「先生！見てください！！四葉のクローバーですよ！！」

探していた四つ葉のクローバーを見つけ、大喜びするコユキ。都合が良すぎると疑うものの、小難しく考えない方が楽しいと気づく。

山海經 Shan Hai Jing

ルミ RUMI

気にしてないよ？

「せっかくだし、もーっと困らせちゃおっかな……？」

厨房に立ち込める蒸気で汗ばむルミ。それを気遣う先生の反応が面白かったようで、もっと困らせようと茶目っ気を見せるのだった。

山海經 Shan hai jing

ミナ MINA

雨空の色

「そうだな……雨の日の景色は好きだ。色々なものがシンプルに見える」

雨の日の景色が好きだと言うミナ。白と黒で構成されたハードボイルドな映画の中に迷い込んだような光景を、ミナは先生と共有する。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

カホ KAHO

カホさんの計画的な営業戦略

「はぁ天が与えた造形……最高……生きててよかった……！」

飾り終えた百鬼夜行の宣伝グッズを眺め、目を輝かせるカホ。その姿から百鬼夜行連合学院と生徒たちへの強い想いが溢れていた。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

ユカリ YUKARI

待ちわびて、楽しみて

「ふふっ！本日も身共に、眩く美しい世界を教えてくださいまし！先生！」

約束より１時間も早く待ち合わせ場所に到着していたユカリ。先生を待つ時間さえも、彼女にとって胸躍る眩いひと時であるようだ。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

レンゲ RENGE

青春に感謝を込めて

「じゃあ、お、おいしく……め、召し上がってください……」

共に青春活動に励んでくれた先生に、感謝を込めて手作りのお弁当を渡すレンゲ。これもまた憧れの青春だと気づき照れた様子を見せる。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

キキョウ KIKYOU

こころ開いて

「全身全霊で甘えるから、覚悟してね……ふふ」

初めて私的な用件で先生を呼び出したキキョウ。いつもとは違う柔らかな表情で、いつになく信頼した様子で、先生を倉庫に迎え入れる。

ミノリ MINORI

2人だけの足場

「現場のどの風景より、足場から見下ろすこの景色が、あたしは一番好きだ」

建設後は解体されてしまう足場に立つミノリ。懸命に汗を流した労働者でなければ見られないその尊い景色を、彼女は先生と分かち合う。

メル MERU

知識解放戦線へ、ようこそ！

「こういう場所でさ……こういう会話を、先生とするの。いいかも」

知識解放戦線の作業室に先生を迎え入れたメルは、2人で交わす何気ない会話が、良い意味で自身の変化に繋がっていると語る。

Illustrator : CHILD
Animator : LM5
Scenario writer : GrimGreen
Scenario scripter : NOOK

モミジ MOMIJI

一期一会のブックフェスティバル

「もしかしたら私は……この一冊に出会うために、ここに導かれてきたのかもしれません」

レッドウィンターで年に一度だけ開催されるブックフェスティバル。先生とブースを見て回るモミジは素敵な本を見つけ笑顔を見せた。

GEHENNA

カヨコ KAYOKO
（正月）

新年の鐘音

「期待していた音ではないけど……これも、悪くない」

駅のホームに佇むカヨコと先生。始発列車の到着を告げる鐘の音が、聞きそびれた除夜の鐘に代わって２人に新年の到来を感じさせる。

GEHENNA

ハルカ HARUKA
（正月）

門松作り

「は、はい……？これですか？門松……ですが……」

新年を祝うため、事務所に門松を飾ろうとするハルカ。竹の代わりに自らが育てた植物で、ハルカらしい素敵な門松を自作したようだ。

MILLENNIUM

ユズ YUZU
（メイド）

ロッカーの中の招かれざる客

「えっと、これは……寝ている間に、入ってきちゃったみたいで……」

バイトの休憩時間、ゆっくりできる場所を探し路地裏のロッカーに辿り着いたユズ。しかしそこは猫たちの休憩所だったようで……！？

MILLENNIUM

アリス ARIS （メイド）

出撃準備完了！

「もうメイドは怖くありません！これも全部、先生が居てくれたおかげです」

先生の協力でメイド服への苦手意識を克服したアリス。身支度を整え、最強のメイド勇者を目指すメイドの世界での冒険が、いま始まる！

MILLENNIUM

トキ TOKI
（バニーガール）

心休まる場所

「んん……？とりあえず起きてって……？……嫌です。私はもっと寝たいです」

任務を終え、シャーレのベッドに潜り込み眠りにつくトキ。驚いた先生が起こそうとするものの、彼女はマイペースに眠り続けた……。

SRT SPECIAL RESPONSE TEAM

ミユ MIYU
（水着）

船着き場の狙撃手

「釣り人の中に溶け込むには、釣りをするのが自然ですから」

漁村で作戦を遂行するにあたって、釣り人に偽装し周囲に溶け込むミユ。しかし持ち前の影が薄さが、思わぬ展開を呼び込むことに……。

SRT

ミヤコ MIYAKO
（水着）

SRT、報告します

「……早朝からこのような姿をお見せしてしまって、少し、恥ずかしいです」

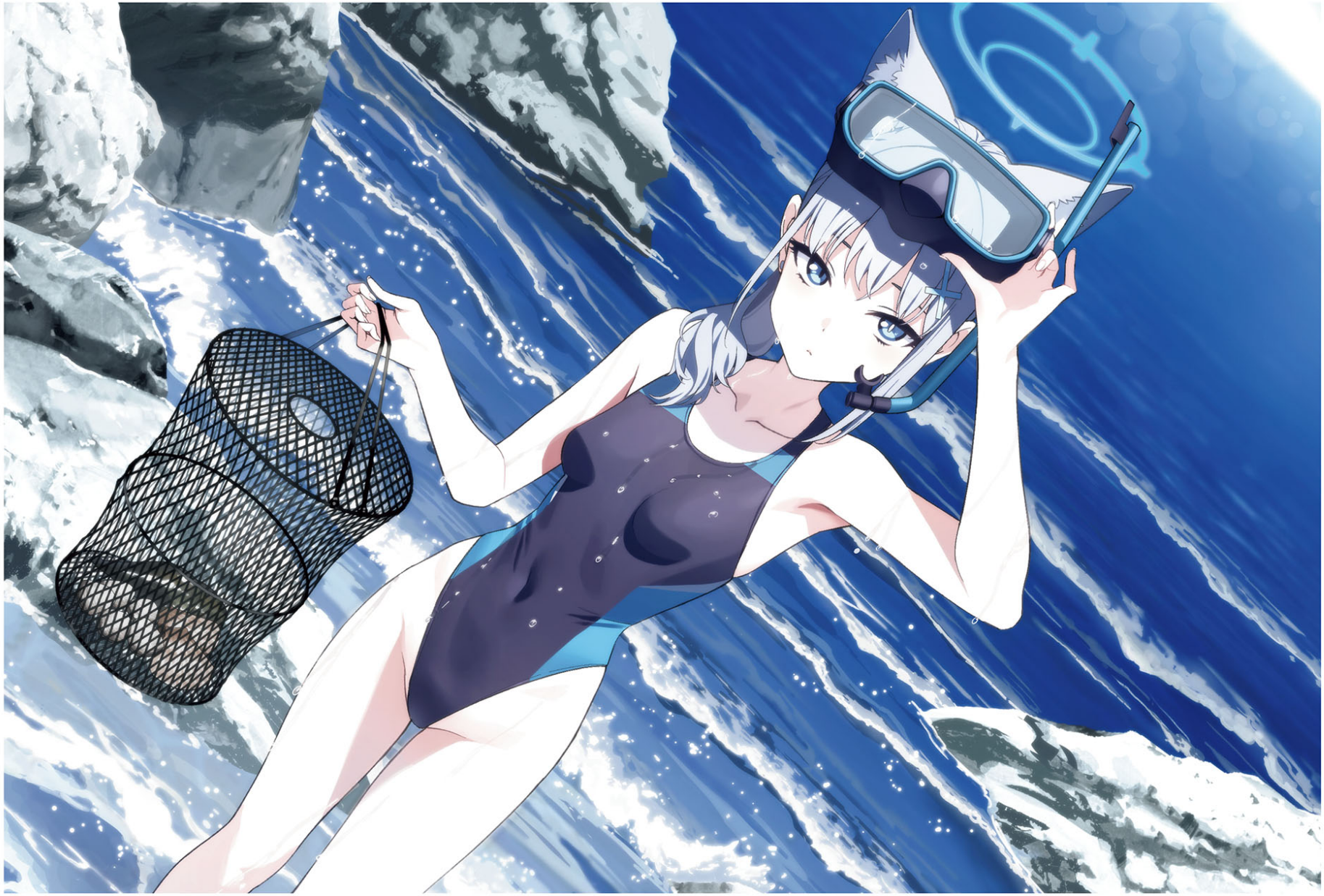
早朝の海辺で、散歩中の先生とばったり出会うミヤコ。日課のジョギングの代わりに海でひと泳ぎするつもりだったようだが……？

サキ SAKI
（水着）

深い海、浅い呼吸

（なんだか、いつもと違って……呼吸が不安定だ）

日頃のお礼に先生をダイビングに誘うサキ。マスターダイバーを自称する彼女だったが、２人きりの海中ではなぜか呼吸が乱れてしまう。



ABYDOS

シロコ SHIROKO
（水着）

シュノーケリング

「……ただいま、先生。……ん、成功した。……これで、作れるよ」

幻の貝を求めシュノーケリングを繰り返し、ついに手に入れたシロコ。一人では諦めてたかもと先生に感謝し、さっそく調理するが……？

Trinity

コハル KOHARU
（水着）

コハルの使命

（警戒を緩めるなんて……ダメ、絶対にダメ！）

正義実現委員会の一員として無人島でも先生を監視するコハル。しかし疲れや大自然の癒しの力のせいか、ついウトウトしてしまう。

Trinity

ウイ UI
（水着）

森に佇む小さなカフェ

「ど、どうですか……？私の、隠れ家は……。結構、良い雰囲気ですよね？ひひ……」

無人島で安らかに過ごせる小さな洞窟を見つけたウイ。はにかみながら先生にコーヒーを振る舞い、秘密のカフェで２人の時間を過ごす。

Trinity

ヒナタ HINATA
（水着）

落ち着かない心

「ここ……思っていた以上に、リラックスできる……」

シスターフッドの仲間が気にかかり、罪悪感で休暇をいまいち楽しめないヒナタ。しかし先生に促され海辺で横になってみると……？

Trinity

ハナコ HANAKO
（水着）

ありのままの姿

「人影のない、自然な姿……。ええ。何も着飾ってない、ありのままの姿なんです」

森の奥、滝のたもとで水浴びをするハナコ。ありのままの自然の中、着飾らない己をさらけだす解放感を先生と共有したくなり――

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

ミモリ MIMORI （水着）

夏の海の思い出

「このまま……この時間が永遠になってしまえばいいのに」

海で過ごす幸せな時間が終わってしまうのを惜しむミモリ。しかし明日もいい日になると言う先生と共に、水平線へ沈む太陽を見送る。

MILLENNIUM

エイミ EIMI
（水着）

冷水浴

「うん？寒くないよ。大丈夫。逆に、いまが涼しくてちょうどいいくらい」

氷海での作戦中、氷に穴を開け水着姿で冷水浴を満喫するエイミ。風邪をひくと心配する先生をよそに快適そうにしていたのだが……？

MILLENNIUM

コトリ KOTORI
（応援団）

準備を一緒に

「あっ、あれ……？む、むむっ……腕が……届くはず、なのに……？」

先生のストレッチを手伝うつもりが、体が硬く思うようにいかないコトリ。結局、先生の力を借りて柔軟することになるのであった。

GEHENNA

ハルナ HARUNA
（体操服）

美食の道は、どこにでもありますわ

「先程とったこの飴……分けて差し上げましょうか？」

たとえ運動中であろうと、食への探究心は変わらないハルナだったが、飴食い競争での未知の美食体験には、彼女の胸も弾んだようだ。

シグレ SHIGURE
（温泉）

温かく

「意地張らないでこっちにおいでよ。お布団もふかふかだし、温まってるよ？」

終電を逃し泊まる場所がない先生を、勤め先の温泉の従業員宿舎に招き入れるシグレ。しかし一人部屋のため、布団は一枚しかなく……？

MILLENNIUM

ハレ HARE
（キャンプ）

世界一大きいサーバー

「空の上にある遠くの星へ、敬意を込めた挨拶を」

謎のハッカーの挑戦状に記された座標へ向かい、山の上で古い天文台を見つけたハレと先生。空を見上げ、満天の星々に思いを馳せる。

MILLENNIUM

コタマ KOTAMA
（キャンプ）

自然の音(2)

「一見、静かに見えるこの森も……本当は、たくさんの音で溢れてる……」

自然の音を録音するため、静かな冬の山を散策するコタマと先生。枯れたように見える大きな木に耳を近づけると、聞こえてきたのは――

GEHENNA

アコ AKO
（ドレス）

とにかく忙しかったんです！

「先生！なんとかしてください！私が大変なことになる前に、早く！」

着慣れないドレスを破いてしまい、先生に応急処置を頼むアコ。しかし返品すると言っていたはずの大胆なインナーがちらりと見え……？

GEHENNA

ヒナ HINA
（ドレス）

ヒナとピアノ

「うん……じゃあ、ちゃんと聞いててね。……あなたに送る、私の演奏を」

パーティーが終わり、静けさで満ちた会場で先生と待ち合わせたヒナはピアノを演奏し、美しい旋律が響く中、2人だけの時間を過ごす。

初音ミク HATSUNE MIKU

バーチャル・シンガーのステージ

（自分の気持ちを込めて歌うのって、こんなに気持ち良いことだったんだ……！）

実在の身体を得たことで、これまでにない気持ちを手にしたミク。彼女自身の想いを乗せた歌声が最高のライブステージを創り上げる。

御坂美琴 MISAKA MIKOTO

似たもの同士

「結局、これはブタなの……？　それともカバ？」

モモフレンズが自分の世界のゲコ太に近いと知り親近感を覚えた美琴は、ペロロのぬいぐるみを買おうとするも魅力を今ひとつ理解できないようで……。

食蜂操祈 SHOKUHOU MISAKI

気配り

「いい？あなたは何もみていないし、そもそも何も起きてなかった」

道端で見かけた揉め事によって先生との時間を台無しにされた操祈。機嫌を損ねた彼女がトラブルの原因に向けリモコンを掲げると――。

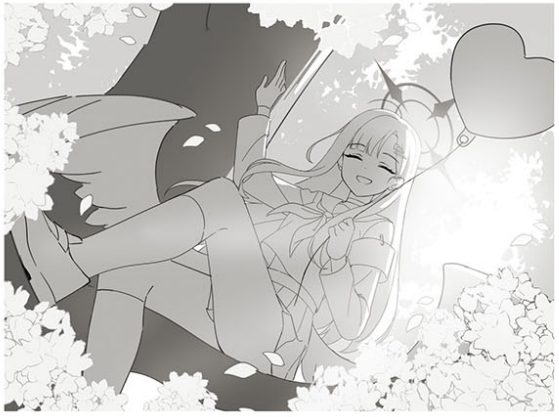
佐天涙子 SATEN RUIKO

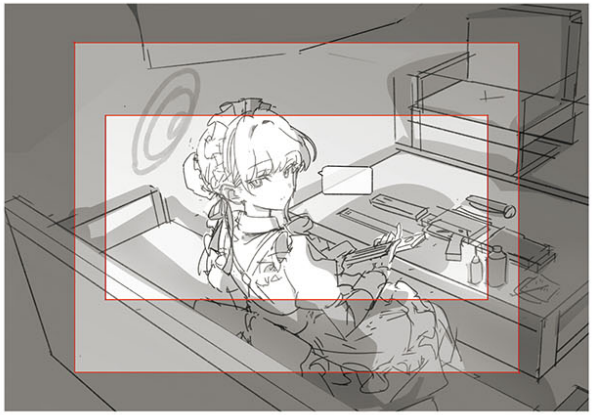
バッティングセンス

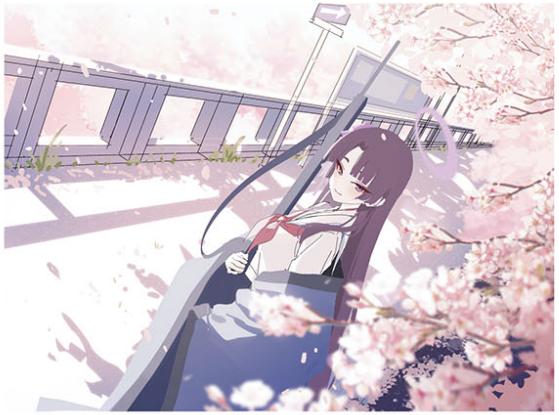
「もし1球でも打てたら、そこの自販機で飲み物を奢ってください！」

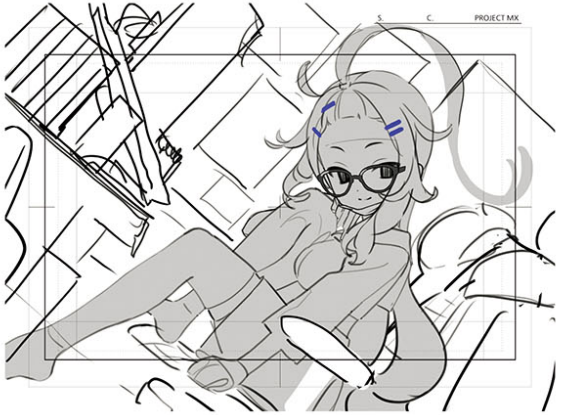
バッティングセンターでミレニアム製の超豪速球マシーンに挑戦する涙子。先生の心配をよそに自信満々の様子だが果たしてその実力は!?

MEMORIAL LOBBY ROUGH

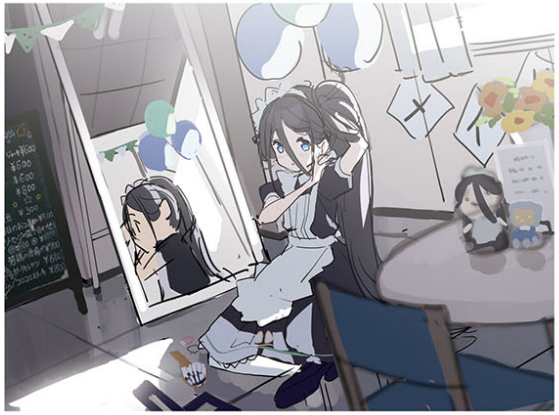


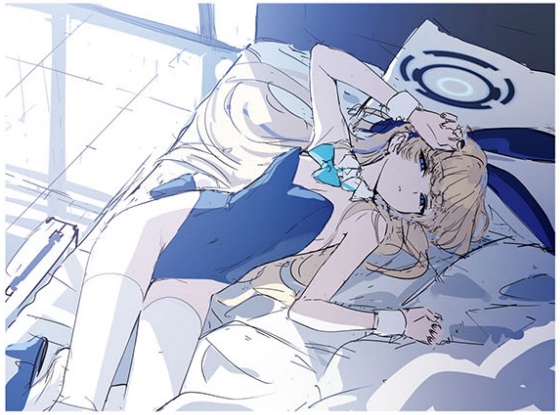


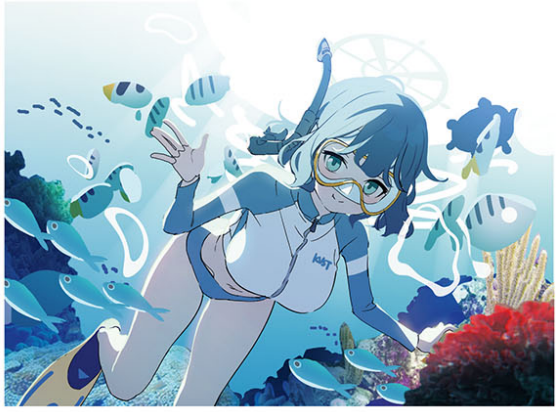


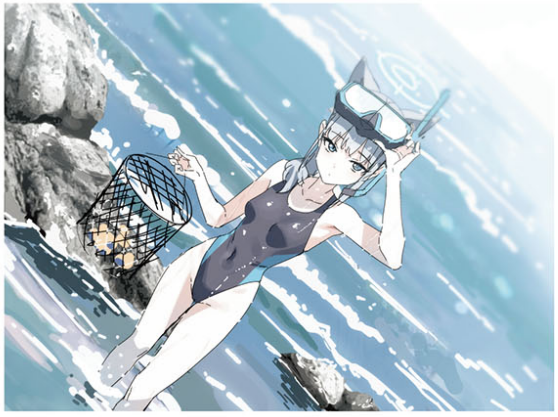

S C PROJECT MX

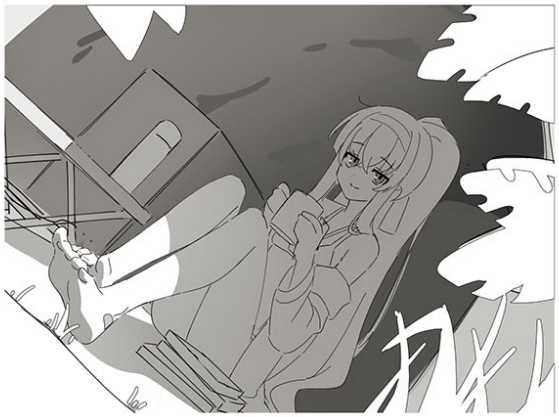
C.
PROJECT MX
감응빛

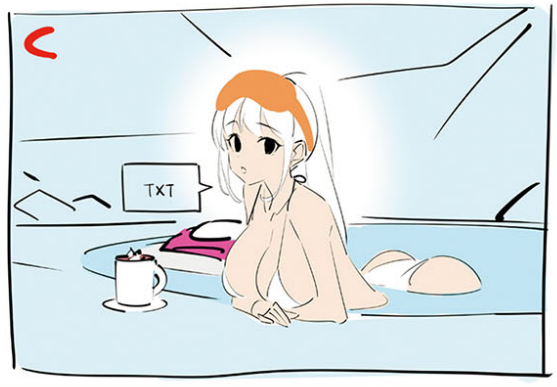


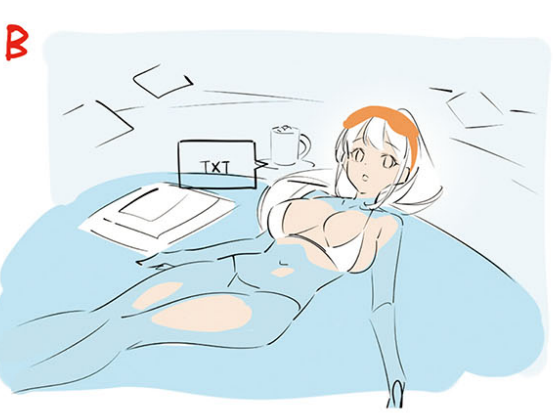


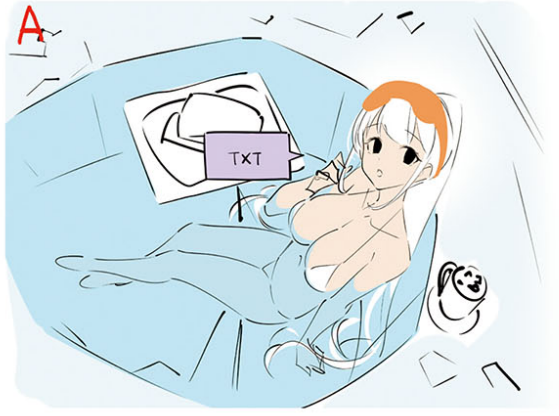




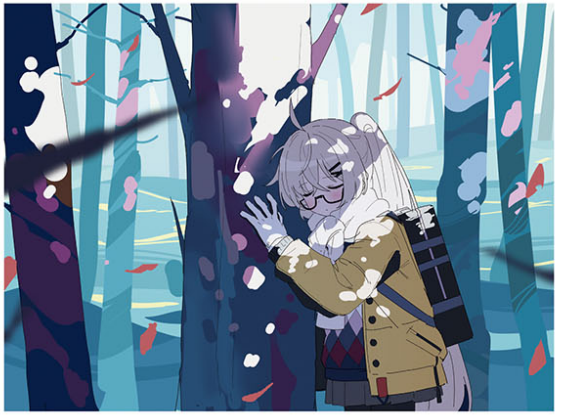


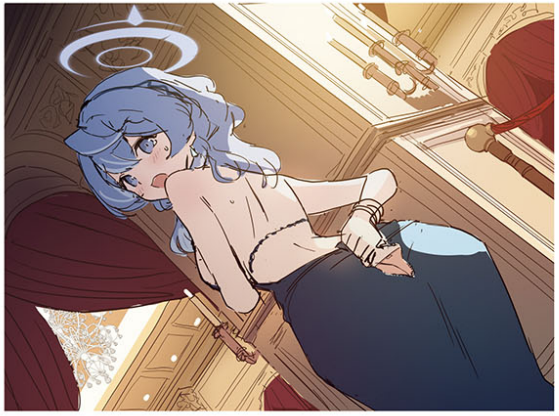

C
TXT


B
TXT


A
TXT

1
2
3





EXTRA CONTENTS

CONCEPT DESIGN 130

PV CUT 184

STAFF INTERVIEW 304

以降の内容には
メインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」
のネタバレ、および一部キャラクターのセリフ内容が
含まれています。

※キャラクターによって、デザイン資料のボリュームが異なる場合がございます。
※開発段階の内容や一部変更されたデザインが含まれます。

カスミ　［デザインパターン］

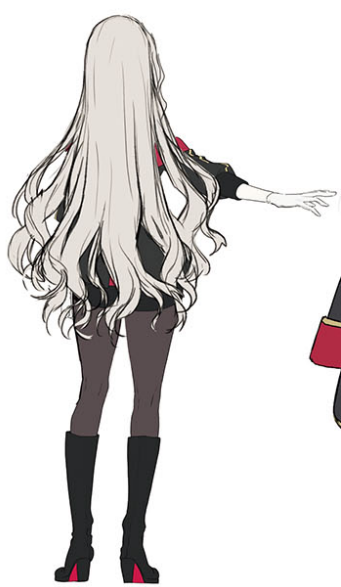
どんな髪型でも、その不敵な表情がカスミらしさを際立たせる。決定稿では腕の腕章が尻尾に移動し、より破天荒な印象となった。

カスミ　［スキルオブジェクト］

ボックス型の端末を使って発掘ポイントを割り出し、巨大なドリルで思うがままに温泉開発を強行する。

マコト ［コンセプトデザイン］

全体的なデザインは決定稿とほぼ変わらないが、ボリューミーな胸元などから、より女性らしさが強調されていたことがうかがえる。

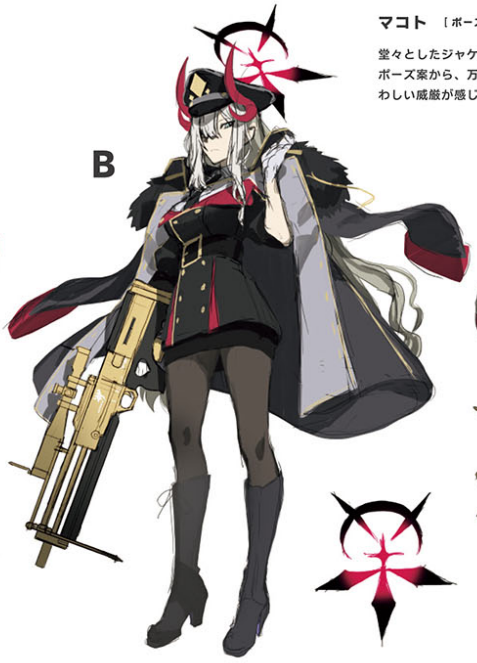


マコト ［デザインパターン］

ジャケットや武器の配色パターン。スカートのスリットからガーターストッキングが大胆に覗く、フェティッシュなデザインも。

A

B



マコト ［ポーズバターン］

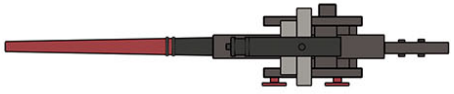
堂々としたジャケットの着こなしとポーズ案から、万魔殿の議長にふさわしい威厳が感じ取れる。

C

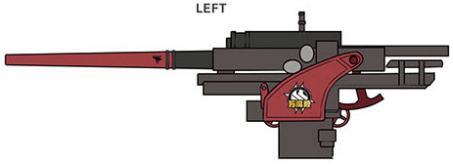
マコト ［スキルオブジェクト］

ホログラム越しの演説で敵にデバフを振りまくノーマルスキル。編成にヒナ（ノーマル＆ドレス）がいる際には特殊な演出が発生する。

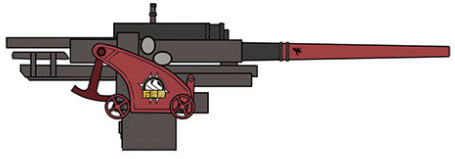
TOP



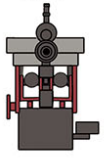
LEFT



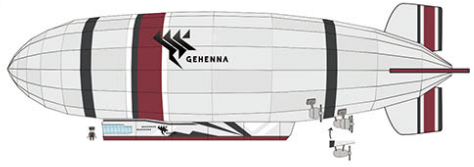
RIGHT



FRONT

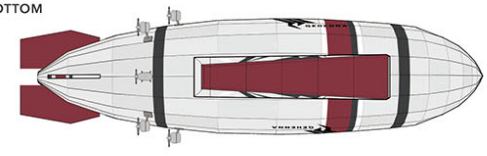


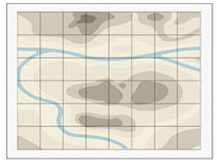
LEFT



RIGHT

BOTTOM

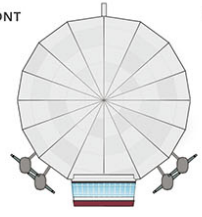




マコト ［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場する高射砲と飛行船。スキル発動後はマコトのSDキャラモーションなど見どころも多い。

FRONT



BACK

イブキ ［コンセプトデザイン］

ゲヘナ初等部の物と思わしき可愛らしい制服に、黄色い長靴やドロワーズなどの装飾品が彼女特有のあどけない魅力を引き立てている。

ドロワーズ

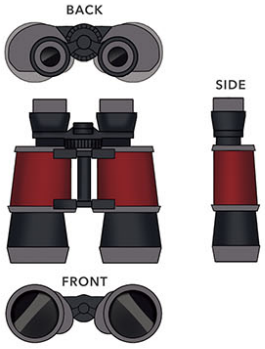
ドロワーズ

イブキ ［ポーズバターン］

あらゆるポーズが純真無垢でキュートなイブキを的確に表現している。手元が隠れた“萌え袖”も可愛らしさを表す大きなポイント。

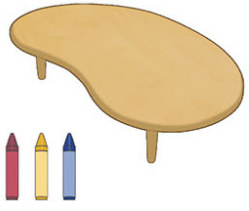
イブキ ［デザインパターン］

上のデザイン２案はフォーマルな制服を着ているためか少し大人びた雰囲気。対照的に下の２案は幼さを強調した印象で決定稿に近い。



イブキ ［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場するイブキのお絵かきセット。イロハと一緒に出撃し、虎丸へ搭乗する際は双眼鏡で索敵を担当している。



ナギサ ［デザインパターン］

白地に金刺繍の施された清楚かつ高級感のある服飾が採用されており、どのデザインも淑女たるナギサのイメージにフィットしている。

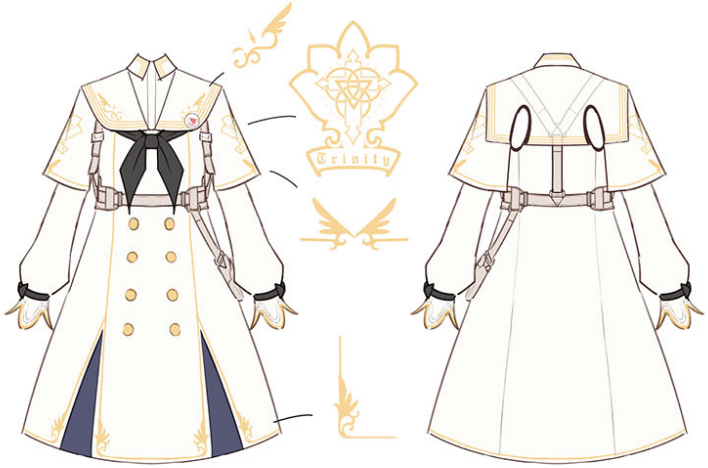
A1

A2

A3

ナギサ［デザインパターン］

基調となる白地に桃色や赤色などの一色が加わっただけで印象も大きく変わる。ケモ耳が生えたデザインも用意されていたようだ。



ナギサ［装飾品デザイン］

トリニティの校章や翼の意匠が縫い込まれたナギサの制服。サスペンダー型のホルスターもコーデの中に自然に溶け込んでいる。

B

C

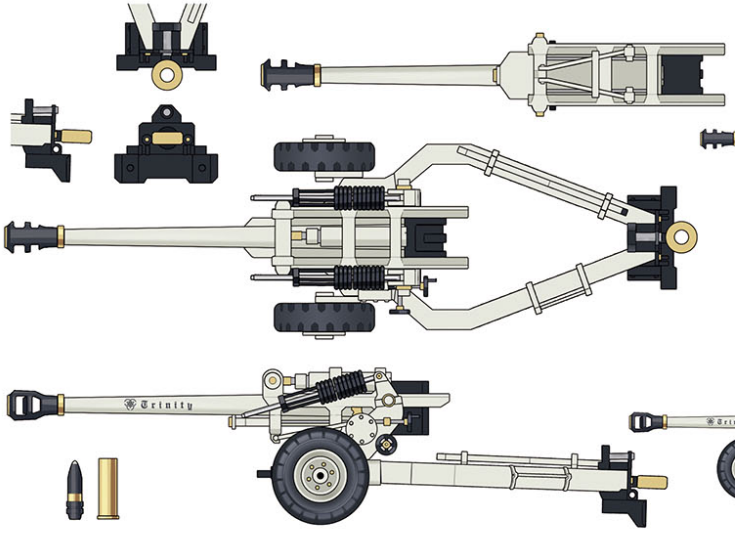
ナギサ［ポーズパターン］

お茶会での一幕といったストーリー性を感じさせるポーズパターン。ほどよい距離感のある左側「A」のデザインが決定稿に近い。

A

B

C



ナギサ［スキルオブジェクト］

トリニティに配備されたL118牽引式榴弾砲。優雅なティータイムのすぐ側で、大量の榴弾砲が火を吹くEXスキルの演出は圧巻。

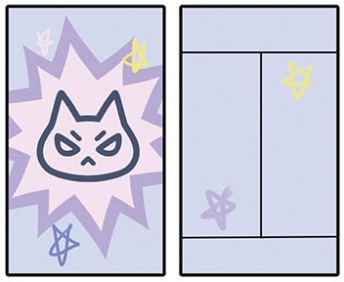
ナギサ［スキルオブジェクト］

ナギサがお茶と共に嗜むロールケーキ。ミカを編成している場合、スキル発動時に特殊な演出が発生する。

レイサ［デザインパターン］

スタイリッシュな着崩しや派手にデコられたバッジ類も手伝って、ピースサインのデザイン案は垢抜けたギャル風の印象。

挑戦状封筒



レイサ［スキルオブジェクト］

不良生徒へ叩きつけるイラスト入りの挑戦状。ちゃんと封筒に入れてあるのが真面目なレイサらしい。

レイサ［ポーズパターン］

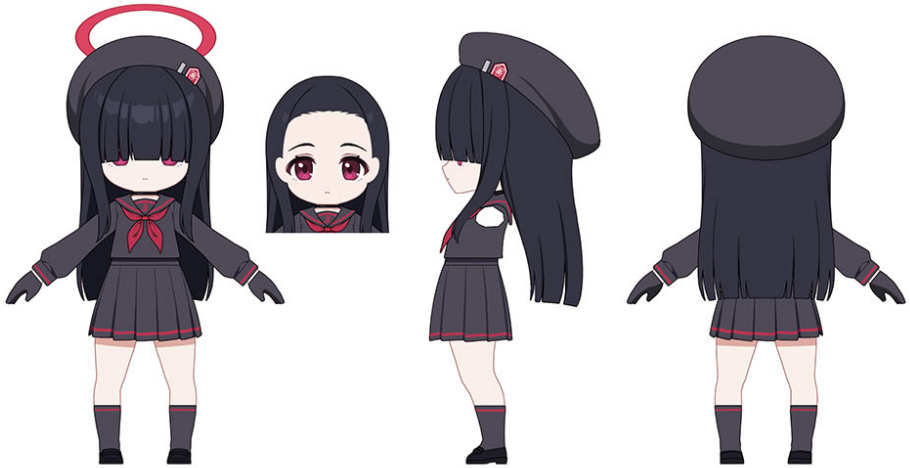
正義の味方としての名乗り口上が聞こえてきそうなポーズの数々。いつも前のめりなレイサを体現するような右側の案が採用された。

イチカ［デザインバターン］

ニーソや制服の形状に模索の跡が見て取れる。
最終的には正義実現委員会の一般生徒と同じ
シンプルな黒のセーラー服に落ち着いた。

イチカ［スキルオブジェクト］

イチカが愛用する「正義実現委員会」エンブレム入
りのスマートフォン。スキル使用時は正義実現委員
会の一般生徒が活躍する姿を見ることができる。

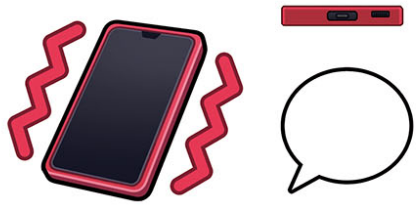


イチカと同じライフルです。（色は少しシンプルに）

エンブレム

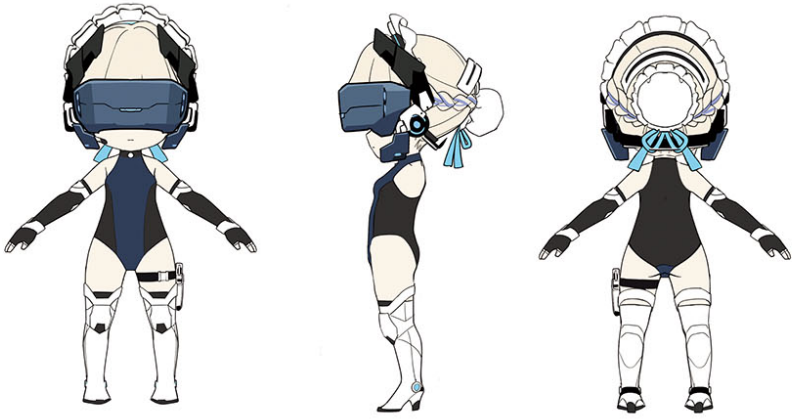
ヘイロー

レイヤー構成



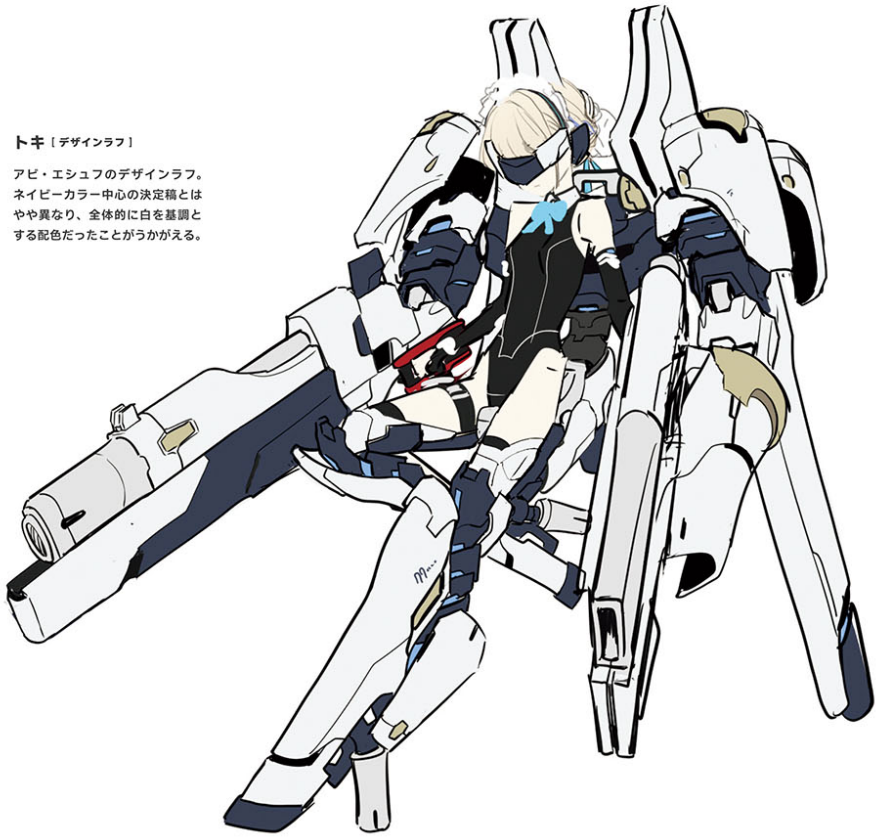
トキ［コンセプトデザイン］

通常時＆特殊武装を纏ったモード２のトキ。モード２では袖やスカートなど一見して軽装化されており、機動力はネルをも上回った。



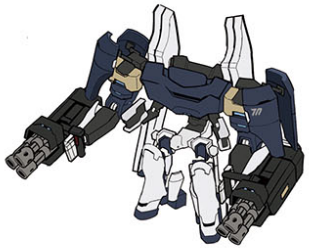
トキ［デザインラフ］

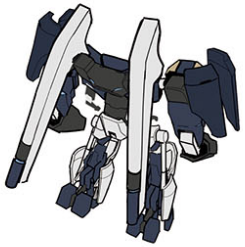
アビ・エシュフのデザインラフ。ネイビーカラー中心の決定稿とはやや異なり、全体的に白を基調とする配色だったことがうかがえる。



トキ［スキルオブジェクト］

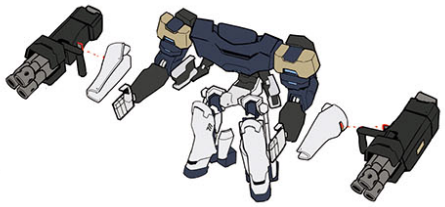
EXスキル使用時はメインストーリーの作中状況と同様に、まずはモード２の状態を経てからアビ・エシュフモードへと移行する。





トキ［スキルオブジェクト］

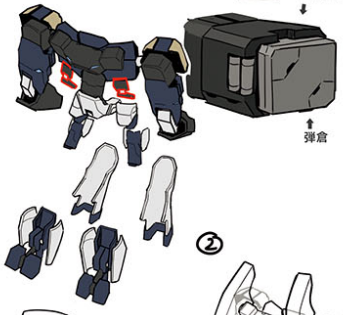
アビ・エシュフの仕様や各部ギミックを解説したデザイン資料。これらの設定をもとに多彩なアクションが生み出されたと思われる。



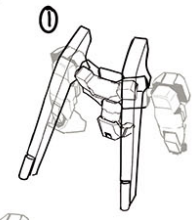
発光パーツ

重火器下部

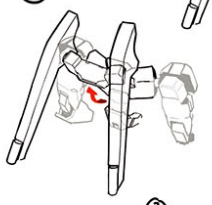
重火器背面



弾倉

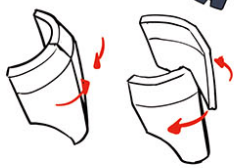


①



②

ビーム砲可動

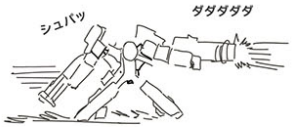


肩部装甲

肩部

③

シュタタタ



シュバッ

ダダダダダ

④

ズドーン

・かなり機敏に走り回る。
・重火器装備は腕の動きに連動する。

コユキ［デザインラフ］

暗号解読の天才というコユキの特徴を表すかのように、デザインラフ段階では電脳感のあるアイコニックなバイザーを装着していた。

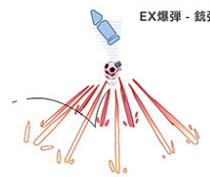
コユキ［スキルオブジェクト］

多面体のダイス（サイコロ）を想起させるデザインの爆弾。爆発のダメージもランダムの運試しというのがコユキらしい。

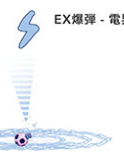
EX爆弾

爆弾の上部を押すと、各種ピクトグラムが順に表示されます。

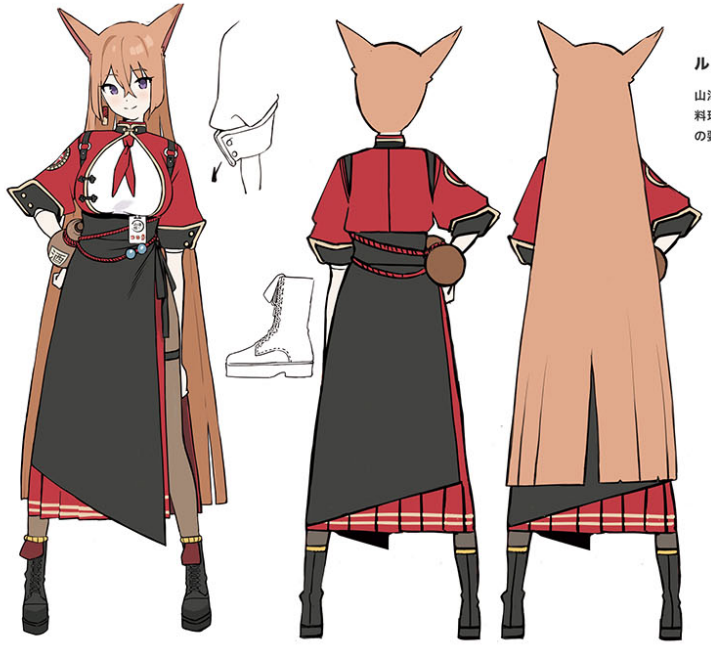
EX爆弾 - 爆炎



EX爆弾 - 銃弾



EX爆弾 - 電界



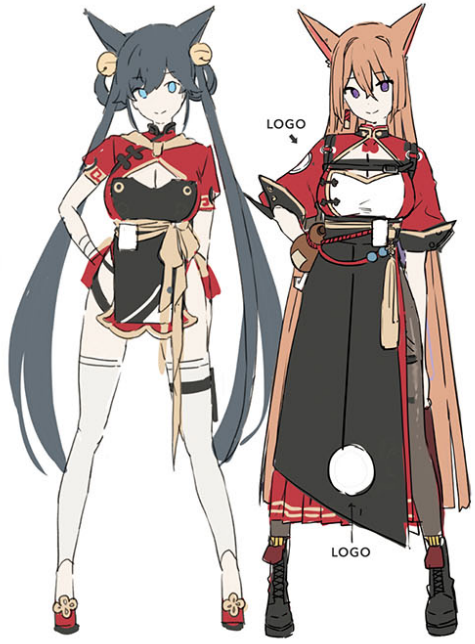
ルミ［コンセプトデザイン］

山海経の生徒としての学生服、厨房を仕切る料理人としての調理服、ルミが持つこの２つの要素が融合した服飾デザインとなっている。

玄武商会

ルミ［デザインパターン］

髪型や髪色、服装に装飾品と、初期段階では多彩なデザインが描き起こされていた。胸元を強調する艶やかな要素は共通している。



EX演出素材

給文字エフェクト

ルミ［スキルオブジェクト］

山海の幸が盛り込まれたルミ特製のチャーハンと調理器具。具材のひとつひとつにまで指定が入っており、恐ろしく芸が細かい。

ルミ［ポーズパターン］

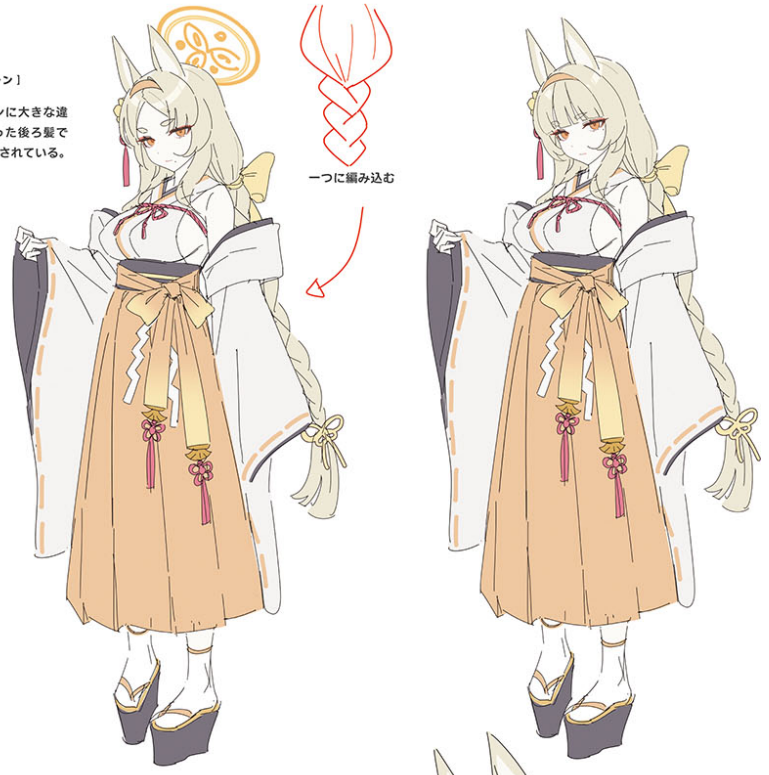
玄武商会の会長を務めるだけあって、表情やポーズから組織の長らしい余裕が感じ取れる。包丁を構えた動きの大きなポーズも魅力的。

ミナ［デザインパターン］

キャラクターのイメージが固まった段階でのデザインらしく、瞳の色や服飾品の柄といった、細かな部分で差異が設けられている。

カホ［デザインパターン］

巫女風の衣装デザインに大きな違いはなく、前髪や結った後ろ髪でバリエーションが模索されている。

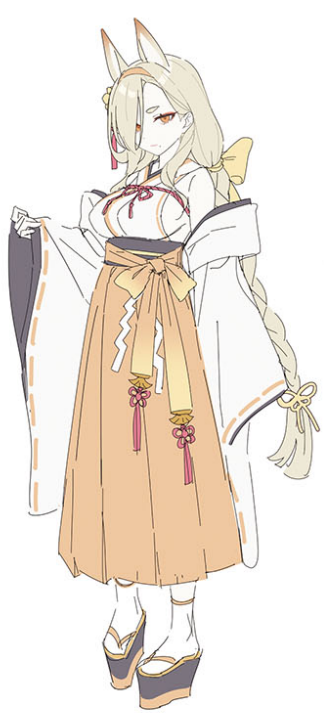


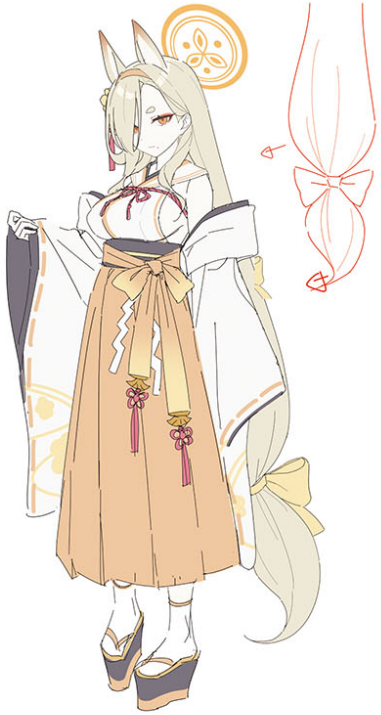
ミナ［スキルオブジェクト］

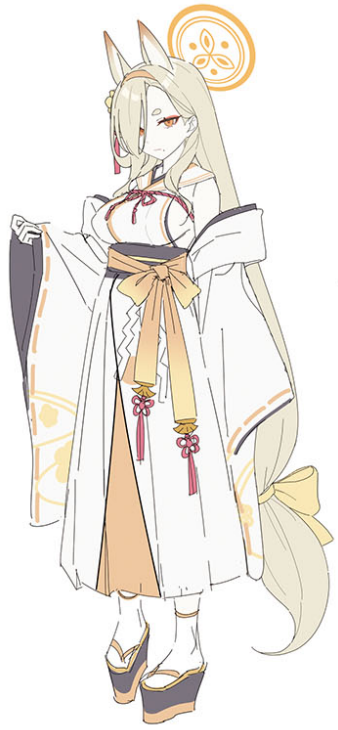
EXスキル使用時に格好良く燃やされる紙片。どうやら玄龍門のマッチで玄武商会の食券を燃やしていたようだ。

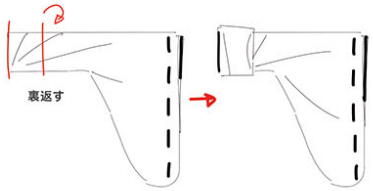
カホ［ラフスケッチ］

ニヤを咎める圧のある微笑や、チセにときめく満面の笑顔など、特徴を捉えた表情からカホの人柄や仲間との関係性が伝わってくる。

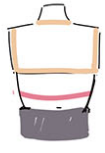







裏返す

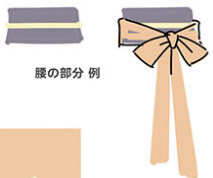
側面


背中

カホ原案

カホ［デザイン案］

カホのデザイン原案にあたる１枚。決定稿とは対照的にタレ目のおっとりとしたデザインだが、カラーリングは踏襲されている。

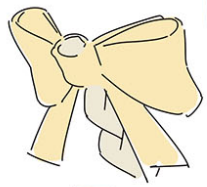

腰の部分 例

カホ［装飾品デザイン］

袴の紋様をはじめ、髪飾りといった細かな装具の各所に、花をモチーフとしたデザインが盛り込まれている。

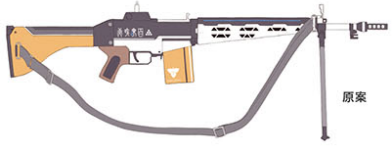
袴の内側

袂



カホ［固有武器デザイン］

カホが愛用しているオーダーメイドのライフル。固定用の二脚銃架を取り付けることが可能となっている。


原案

ノーマルスキル資料　湯呑み側面

チセのブロマイド表

カホ［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場する、今日の一句がしたためられたチセのブロマイド。湯呑みはノーマルスキル用のエフェクトとなっている。

ユカリ［コンセプトデザイン］

無地の羽織や少し形状が異なるシルエット状態の固有武器などから、決定稿に至る目前のベースとなったデザインという印象を受ける。

レンゲ［デザインバターン］

腰巻きにした羽織や足に巻かれた包帯など、百花繚乱の切り込み隊長に相応しい、活発でボーイッシュなイメージが強調されている。

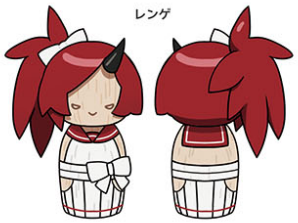
キキョウ［コンセプトデザイン］

決定稿と呼んでも遜色ないコンセプトデザインイラスト。決定稿では口の角度や尻尾の長さといった微細な部分に調整が入っている。

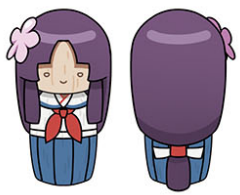
兵棋用の駒
胴体は木製。髪はツヤのある素材を使っている。

汎用駒（味方）

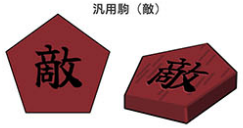
レンゲ



ユカリ



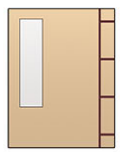
汎用駒（敵）



キキョウ［スキルオブジェクト］

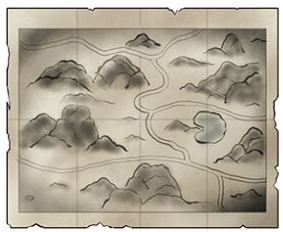
EXスキル使用時に登場する兵棋用セット。
駒の素材や質感にまでこだわりが見て取れる。
兵法書はノーマルスキル用のオブジェクト。

兵法書

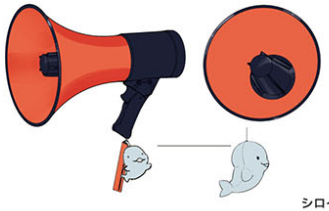


エフェクト用の花柄

地図



配置およびサイズの参考

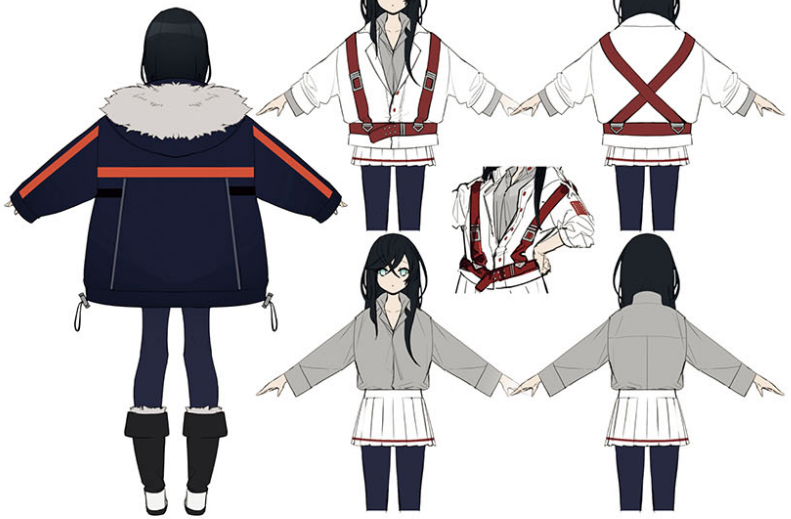


シロイルカ→海のカナリア
（カナリアのように騒々しいことから）

ミノリ［コンセプトデザイン］

タフな労働者といった印象の強いミノリだが、ヘルメットやジャケットなどのワークウェアを脱ぐと一転してごく普通の美人生徒に。

⬅ボトルとワッペンは右のみ



A

B

C

ミノリ［デザインパターン］

共通のデザインとして備わっているシロイルカの尾が特に目を引く。決定稿では省略されたが、その要素は装飾品の形で残された。

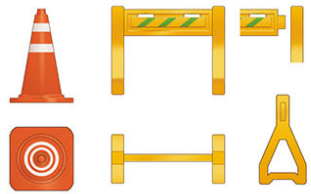
ミノリ［ヘイローデザインラフ］

歯車と舵をモチーフとするミノリのヘイロー。ラフ段階ではプロレタリアとしての強い闘争心を想起させるレッドカラーだった模様。

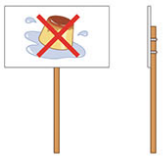
ミノリ［ポーズパターン］

力強く労働者の権利を主張するようなポーズの数々。決定稿では動きが抑えられ、どっしりと構えたスタイルに落ち着いている。

レッドウィンターの旗



ノーマルスキル演出4種



プリン、プリンの箱

ミノリ［スキルオブジェクト］

抗議活動に使う工務部のデモ用アイテム。低品質とはいえ箱一杯のプリンを投げつけるなど、苛烈な意志を持って抗議活動に臨む。

メル［デザインバターン］

どのデザインも決定稿に近い。ニットやスカーフ、バッグのカラー、スカートの柄やタイツの丈といった細かな部分が異なる。

メル［固有武器＆ヘイローデザイン案］

コンセプト段階の赤と黒を基調とするキャラデザインに沿い、固有武器も同様のカラーリングで構成されていたことがうかがえる。

マスク

メガネ＋マスク

フード

メル［デザインバターン］

こちらは赤や黒を基調としたデザイン。メガネやマスクなしのバターンの中には、胸元にスリットが入った大胆なスタイルも。

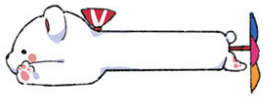
モミジ［コンセプトデザイン］

フードやコート背面のフワモコ毛玉に、肉球付きのグローブなどがシロクマをイメージさせる。コートの下には制服らしき服装も。

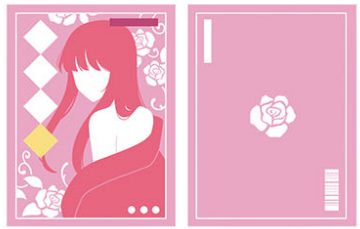
モミジ［スキルオブジェクト］

可愛らしい固有武器と妖しい装丁の愛読書が対照的。モミジのEXスキル演出はミノリのものと連動しており、あわせて楽しみたい。

Bullet



同人小説



メル［ポーズパターン］

創作者として浮かんだイマジネーションをいつでも描き留められるよう、どのポーズもペンとタブレットを片時も離さないスタイル。

メル［装飾品デザイン］

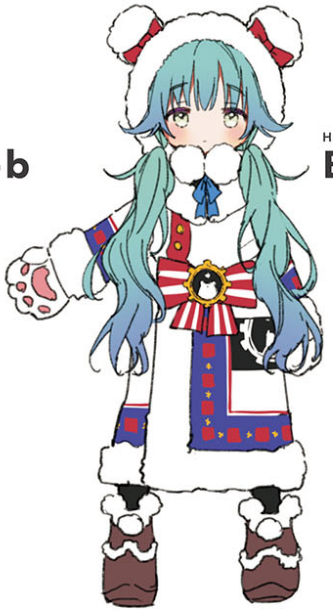
設定画として用意されたコートや制服の背面イラスト。メルのグラマーな体型にあわせてか、ボリューム感のある衣装となっている。

Hair
C-a

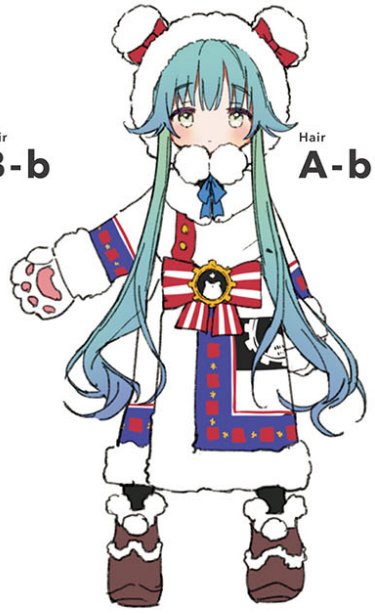
Hair
B-a

Hair
A-a

Hair
C-b



Hair
B-b



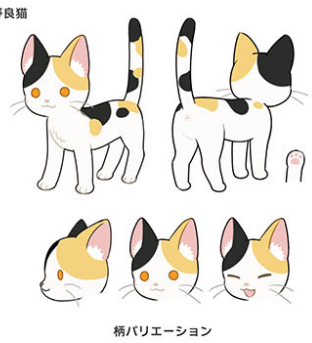
Hair
A-b

モミジ［デザインバターン］

ヘアスタイルとヘアカラーによる
バリエーション。シンボリックな
衣装デザインもあってか、どの髪
型もモミジらしく違和感は少ない。

モミジ［ポーズバターン］

淡々とした表情で粛々とRPG（固
有武器）を構えるモミジ。どれも
可愛さの中に静かな凄みが潜む印
象的なポーズとなっている。



カヨコ（正月）［スキルオブジェクト］

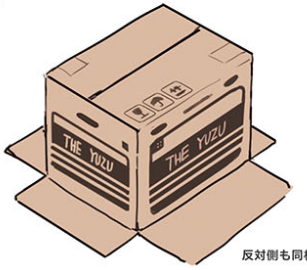
猫単体がノーマルスキル、お守りがEXスキルに対応したオブジェクト。猫まみれな構成はカヨコの猫好きな一面を強調するかのよう。

ハルカ（正月）［スキルオブジェクト］

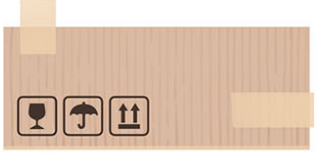
ハルカが大切に育てている雑草……ならぬ観葉植物。そんな彼女の怒りを買ってしまった虫も、コミカルに描かれている。

ユズ（メイド）［スキルオブジェクト］

シンプルながらも高いステルス性能を誇るユズのダンボール。プリントされた文字が果物としての柚子を連想させる点もユニーク。



反対側も同様



ユズ（メイド）［ポーズパターン］

ラフに描かれたイラストでありながら、照れ屋で引っ込み思案なユズの人柄が、控えめなポーズだけでなく表情からも伝わってくる。

もぞもぞ

ユズ（メイド）［ラフスケッチ］

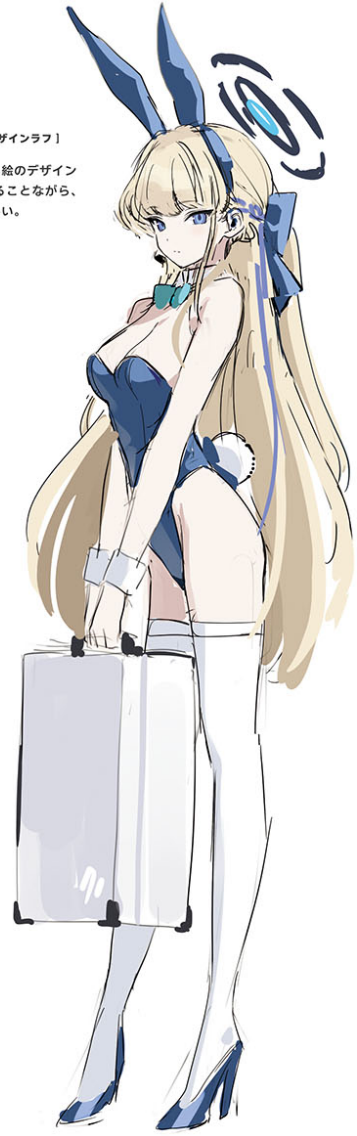
ダンボールを使って潜伏する姿がなんともコミカル。
取っ手の部分から外をうかがっているのも可愛らしい。

アリス（メイド）［デザインバターン］

右側のデザインがほぼ決定稿に近く、左側のデザインはツインテールやスカート丈の短さもあってか、ややコケティッシュな印象。

トキ（バニーガール）［デザインラフ］

ほとんど決定稿ともいえる立ち絵のデザインラフ。スレンダーな肢体もさることながら、一糸乱れぬその姿勢もまた美しい。



トキ（バニーガール）［ラフスケッチ］

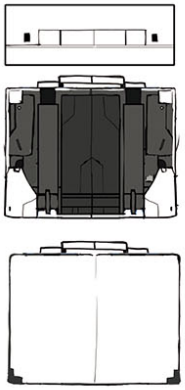
アームギアの内蔵火器を一斉掃射するモーションの流れ。この段階でアイデアが出され、後に 3D へ落とし込まれていると思われる。

アリス（メイド）［ラフスケッチ］

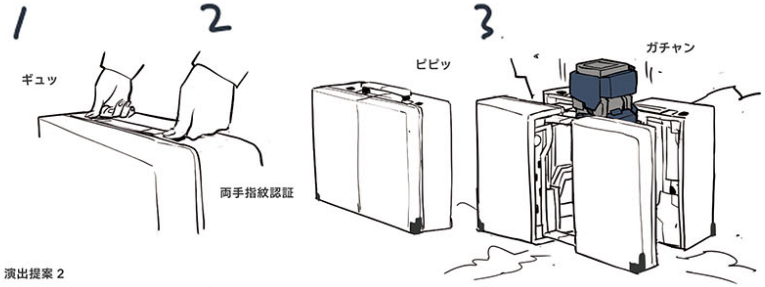
C&Cと繰り広げた過去のいきさつから、メイド服を着ることに抵抗感のあるアリス。ユルくなだめるモモイとの温度差が面白い。

トキ（バニーガール）
［スキルオブジェクト］

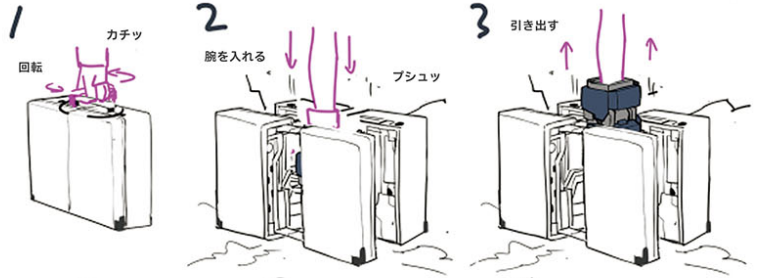
アタッシュケースからアームギアを取り出すギミックや、アームギアそのものの設定が、イラストの形で詳細に描き起こされている。



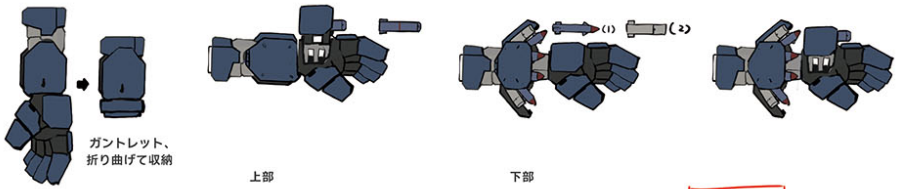
演出提案 1

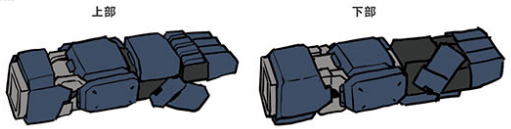


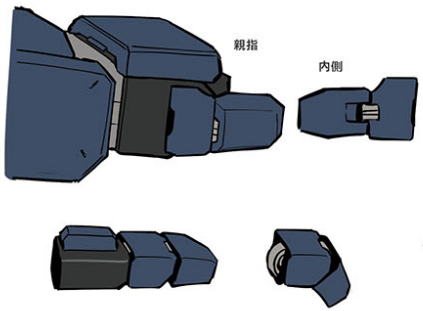
演出提案 2

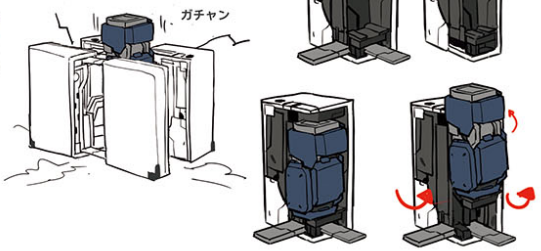


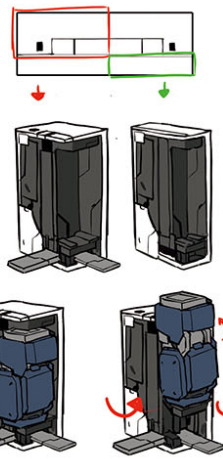
① 手の甲からミサイル 2 発　② 腕のミサイル（1）8 発 腕のミサイル（2）4 発　③ 全弾発射時

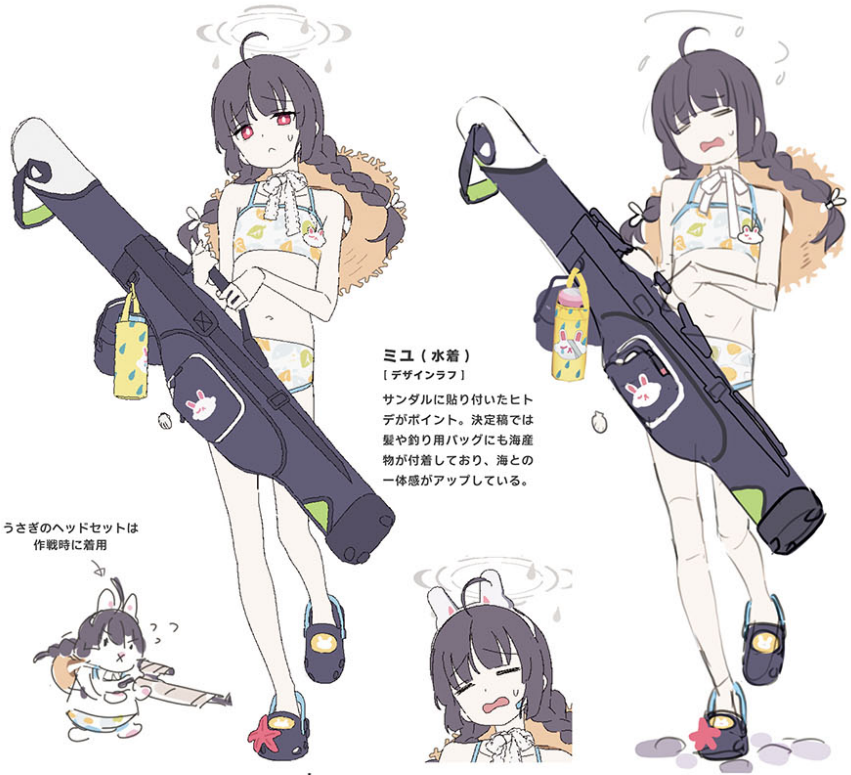












ミユ（水着）
［デザインラフ］

サンダルに貼り付いたヒトデがポイント。決定稿では髪や釣り用バッグにも海産物が付着しており、海との一体感がアップしている。

うさぎのヘッドセットは作戦時に着用

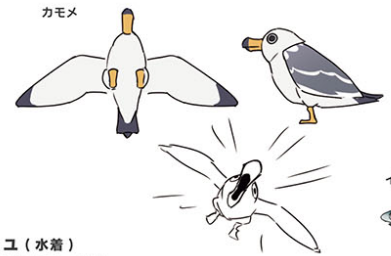
差分（作戦ver.）

ミユ（水着）
［ラフスケッチ］

釣り人スタイルでも不憫さにフォーカスされるミユ。ストーリー内ではその影の薄さから、釣り人としての高い適正が明らかに。

ミヤコ（水着）
［デザインパターン］

白と紺を中心とした色合いをベースに、水着やラッシュガードの種類、ヘアスタイルなどでバリエーションが生み出されている。



カモメ

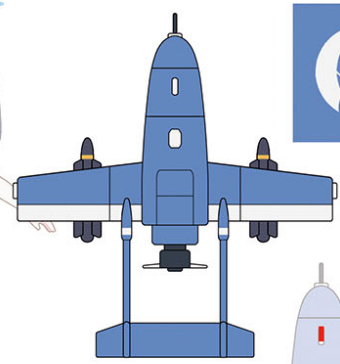
イワシ

（もはやゴミ箱になってしまった）
魚を入れるバケツ

ミユ（水着）
［スキルオブジェクト］

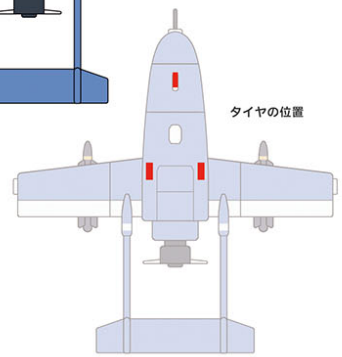
ミユが釣り上げたイワシを横取りするカモメたち。バケツの中の釣果（ガラクタ）から、ようやく釣れた１匹であることが察せられる。

釣ったもの



キャラクターとのサイズ比較

マーク

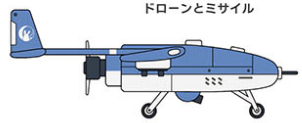


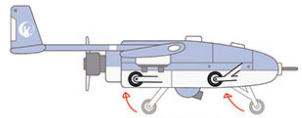
タイヤの位置

ミヤコ（水着）［スキルオブジェクト］

海を思わせるカラーリングの飛行ドローン。
なお、自走式閃光ドローンを使うノーマル版のミヤコと同じ携帯端末で操作している。

ドローンとミサイル





タイヤ収納

サキ（水着）
［デザインラフ］

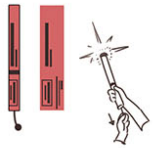
左側がほぼ決定稿で、右側はその前段階といった印象。左側は地図やバッグ、ベルトといった装飾品のディティールが細かい。

差分（作戦ver.）

サキ（水着）［スキルオブジェクト］

マスターダイバーの資格を持つというサキのダイビング用水中装備セット。海中を照らす水中用発炎筒は、武器としても用いられる。

※髪の毛はゴーグルの外に



シロコ（水着）
［デザインラフ］

競泳水着を思わせる、ハイカットでスポーティなシロコの水着。羽織っているジャケットのデザインはサイクルジャージ風。

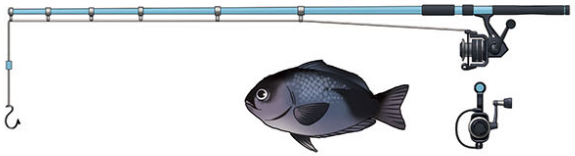
SRT特製の
作戦用ブーニーハット
（防弾繊維）

サキ（水着）
［ラフスケッチ］

ヘッドセットを装着する際の帽子のギミックが描かれている。クルミのような天然（？）のケモミミにもフィットするようだ。

シロコ（水着）［スキルオブジェクト］

水着と一体感のあるカラーリングの釣り竿。このたった一本の釣り竿のみで、シロコは巨大なカジキマグロを見事に釣り上げた。

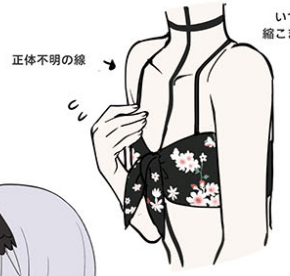


コハル（水着）［デザインラフ］

黒地に花柄の入った可愛くも大胆な黒ビキニ。コハル自身の髪や羽根と同系色で構成されており、デザインとしてもまとまりが良い。

コハル（水着）［ラフスケッチ］

ビキニを着たことによる挙動の変化や、着用するまでの経緯など、コハルの内心がうかがえるエピソード性の高い内容となっている。



ウイ（水着）［デザインパターン］

ヒナタは清楚な白ワンピ、ハナコは大胆な黒ビキニをそれぞれ推しており、2人の嗜好がうかがえる。選ばれたのは黒ビキニだった。

コハル（水着）［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場する、海仕様のエッチな雑誌と水風船。ハナコ〈水着〉と一緒に出撃させると特殊な演出も発生する。

アイスアメリカーノ

簡易作業台

ウイ（水着）［スキルオブジェクト］

カフェセットはEXスキル、紙片はノーマルスキル使用時に登場。
冷えたコーヒーを振る舞うため氷まで用意しているのが微笑ましい。

ウイ（水着）
［ポーズパターン］

内向的なインドア派のウイだけあって、どのポーズも動きが少なく控えめな印象。戸惑いつつ海を訪れる表情はどれも共通している。

ウイ（水着）［装飾品デザイン］

遺跡調査のためにウイが無人島へ持ち込んだと思われる仕事道具。
「古書館の魔術師」としての手腕は場所を選ばない。

ヒナタ（水着）
［デザインパターン］

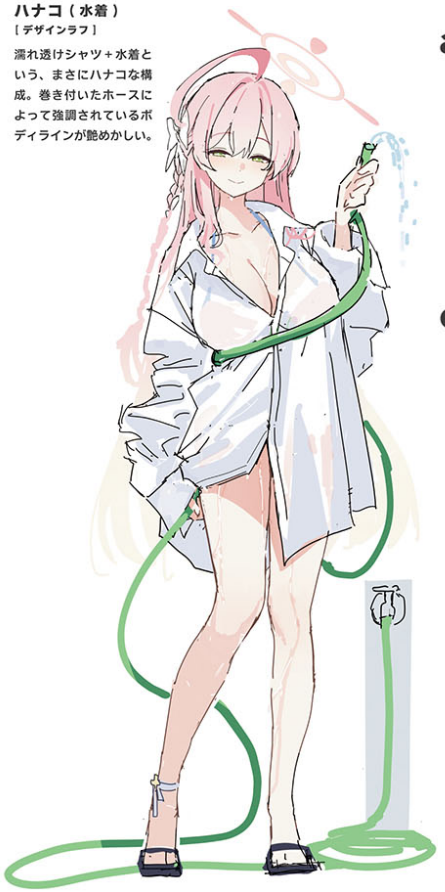
少し露出度の高いビキニタイプのデザインも用意されていた。いつも持ち歩く大きなカバンは、水着と同系色に変更されている。

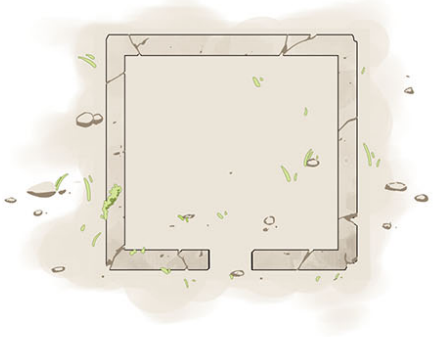
ヒナタ（水着）
［スキルオブジェクト］

カバンに収納された、巨大な水鉄砲から射出される水風船。青色系のグラデーションにアクセントの白と、夏の海らしい色合い。

ハナコ（水着）
［デザインラフ］

濡れ透けシャツ＋水着という、まさにハナコな構成。巻き付いたホースによって強調されているボディラインが艶めかしい。





a

b

c

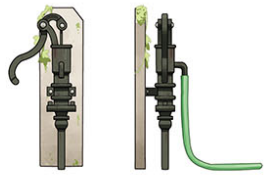
d

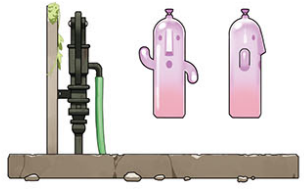
ミモリ（水着）［デザインパターン］

白色を中心に、ストラップやホック部分で色合いの変化を模索していたことがうかがえる。決定稿では純白スタイルに落ち着いた。

ハナコ（水着）
［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場する散水用の給水装置。汲み上げポンプのような、趣あるレトロな様相となっている。





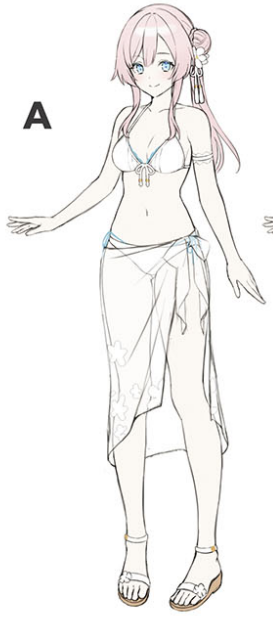
A

B

C

D

A



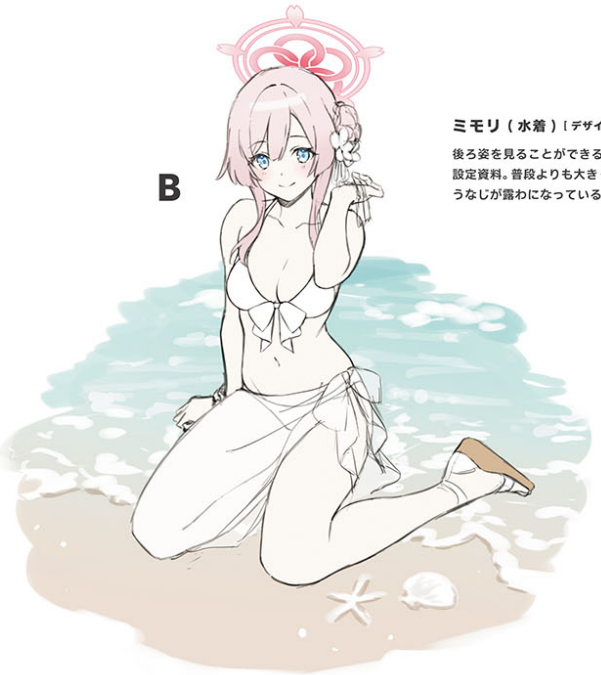
B

C

D

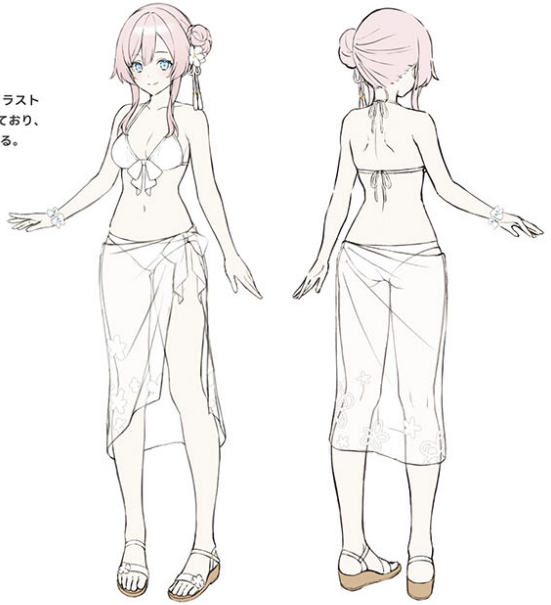
ミモリ（水着）
［ポーズバターン］

座り込んだポーズをベースに変化がつけられている。左上「A」のデザインに小物類が追加される形で決定稿に選ばれた。



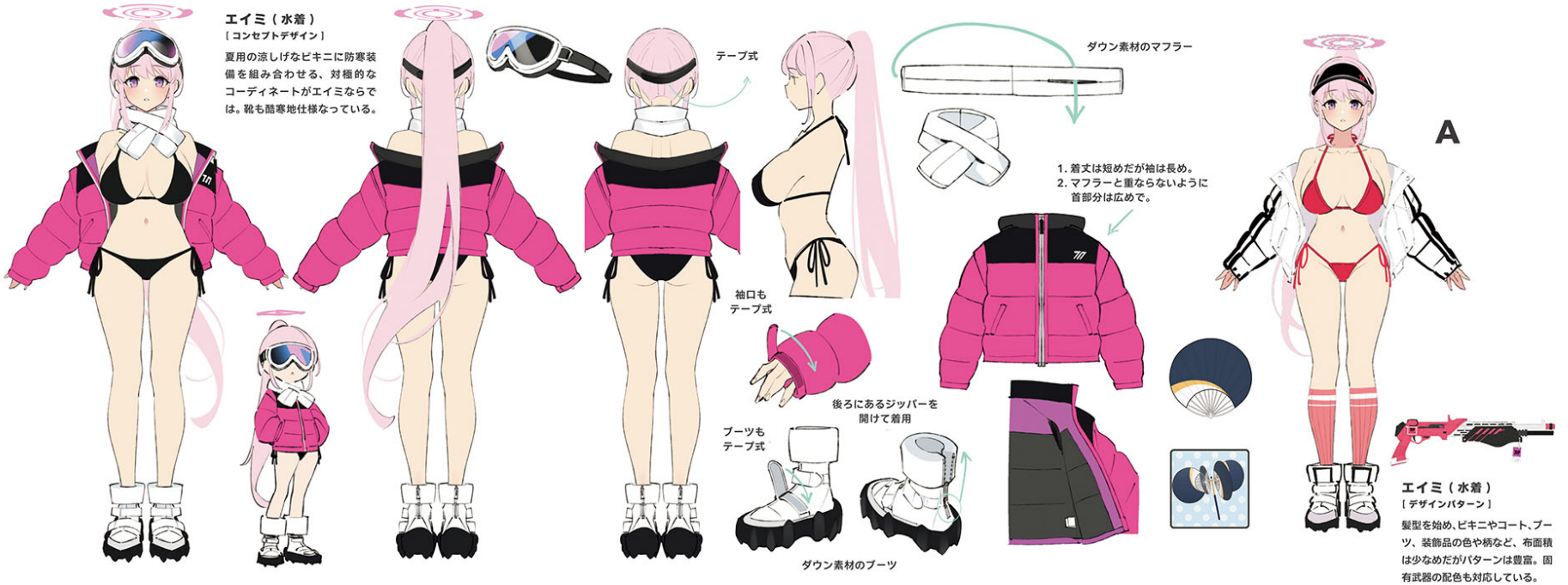
ミモリ（水着）［デザインラフ］

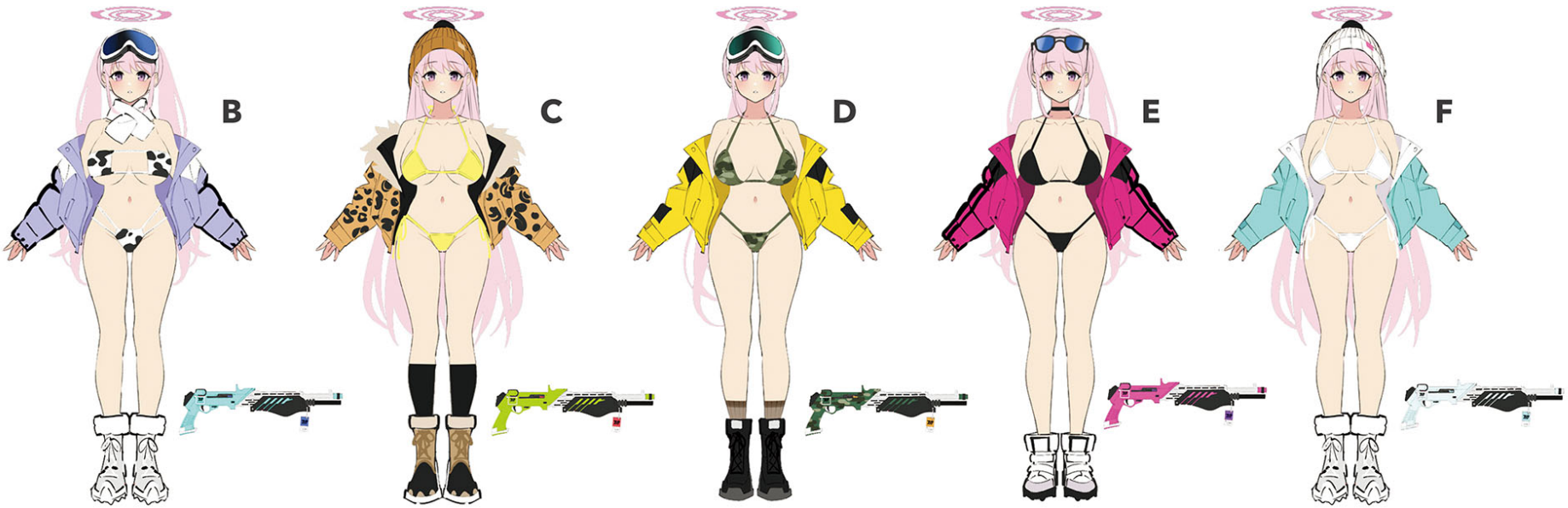
後ろ姿を見ることができる、貴重なイラスト設定資料。普段よりも大きく髪を束ねており、うなじが露わになっていることがわかる。

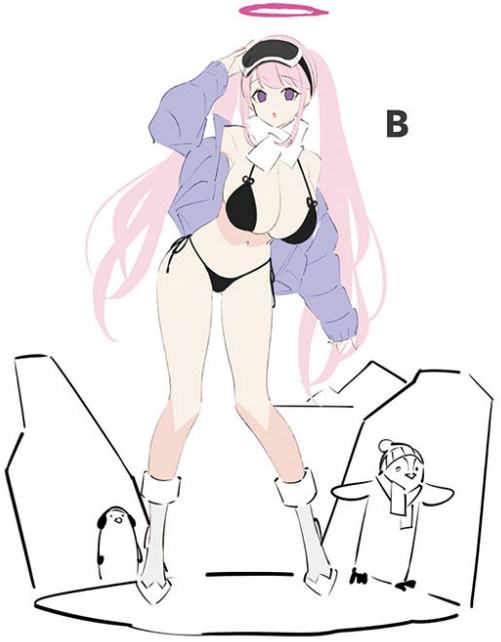


ミモリ（水着）［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時や、立ち絵の背景にも写り込んでいるビーチセット。海でも快適に過ごせるようにとのミモリの気遣いが感じられる。

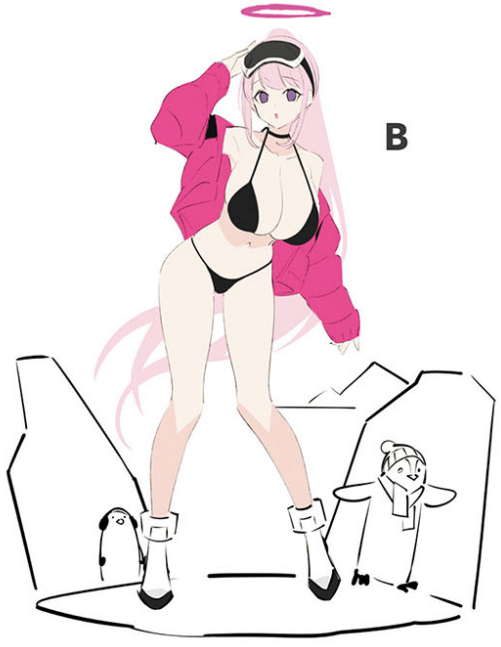

エイミ（水着）
［コンセプトデザイン］
夏用の涼しげなビキニに防寒装備を組み合わせる、対極的なコーディネートがエイミならでは。靴も酷寒地仕様なっている。
テープ式
ダウン素材のマフラー
1. 着丈は短めだが袖は長め。
2. マフラーと重ならないように首部分は広めで。
袖口もテープ式
後ろにあるジッパーを開けて着用
ブーツもテープ式
ダウン素材のブーツ
A
エイミ（水着）
［デザインパターン］
髪型を始め、ビキニやコート、ブーツ、装飾品の色や柄など、布面積は少なめだがパターンは豊富。固有武器の配色も対応している。


B
C
D
E
F



エイミ（水着）
［ポーズパターン］

候補デザインによるポーズ案。
普段からがらりと印象が変わる、
ツインテールとグラマーなボ
ディのギャップが破壊力抜群。

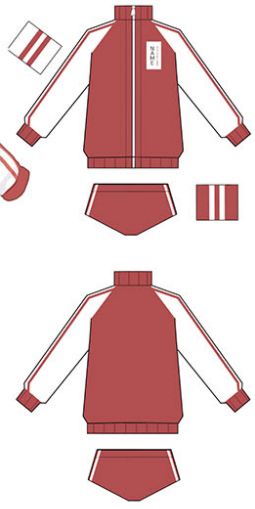


エイミ（水着）
［ポーズパターン］

大人びた印象のストレートのポ
ニーテールで、こちらが決定稿に
近い。表情は乏しいものの、浮か
れた様子がポーズからも伝わる。

ハルナ（体操服）
［コンセプトデザイン］

体操服は学園指定と思われる共通デザイン。運動の邪魔にならないよう束ねられた髪から、暁輪大祭に対する意気込みが感じ取れる。



コトリ（応援団）
［デザインパターン］

白、青、黄のトリコロールに幾何学模様をあしらった、デジタル感のあるチア衣装の数々。お腹のぽっこり感は共通している。

パンフレットのアイデア案（表紙面）

パンフレットのアイデア案（内面）

ハルナ（体操服）
［スキルオブジェクト］

暁輪大祭の屋台飯とパンフレット。スキルアイコンとして屋台飯が登場するのは一瞬だが、工夫を凝らした演出案が検討されている。

ハルナ（体操服）
［ポーズバターン］

決定稿に近い下の2案はグルメスタンプラリー、上の3案はパン食い競争と、晩輪大祭中のシチュエーションが意識されている。

シグレ（温泉）
［コンセプトデザイン］

温泉旅情のあるオーソドックスな浴衣姿。配色はノーマル版のシグレと同系色の、グレーとライトブルーで構成されている。

シグレ（温泉）
［デザインパターン］

浴衣＆羽織というシンプルな装いの中でも多彩なデザインを検討していた過程が、クリエイターのメモ書きから見て取れる。

秋らしいカラーに紺色の羽織でポイント。
◀既存のイメージよりもカラフルに。
秋＆日本の伝統衣装の感じ。

デニム素材の羽織

青系でまとめ差し色に赤を使う。
◀モノトーンに素材の異なる
アイテム（羽織）でアクセント。

デニム素材の羽織

初期デザインと近い色合い。
◀モノトーンに差し色で赤。
和風モチーフにモダンテイスト。

ウールの羽織。
コートと羽織の
オリジナルデザイン。

シグレ（温泉）
［ポーズパターン］

落ち着いた温泉旅館での一幕というロケーションもあってか、派手に目を引くグレネードランチャーは決定稿でオミットされている。

ハレ（キャンプ）
［デザインパターン］

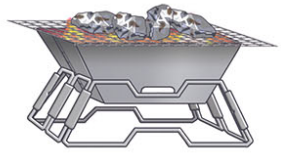
冬山に備えたアウトドアコーデはどのデザインも落ち着きのある配色となっており、ハレのグレーの髪色にもマッチしている。

初期案

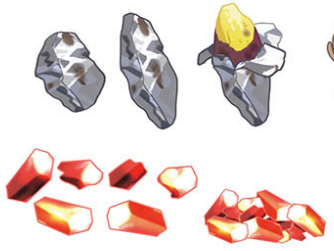
ハレ（キャンプ）
［ラフスケッチ］

キャンプへの電子機器の持ち込みを禁止するチヒロに、スピーカーだけは許して欲しいと訴えるハレの姿がコミカルに描かれている。

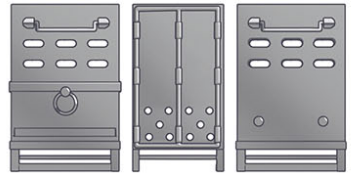
EXスキル演出小道具



キャンプグリル



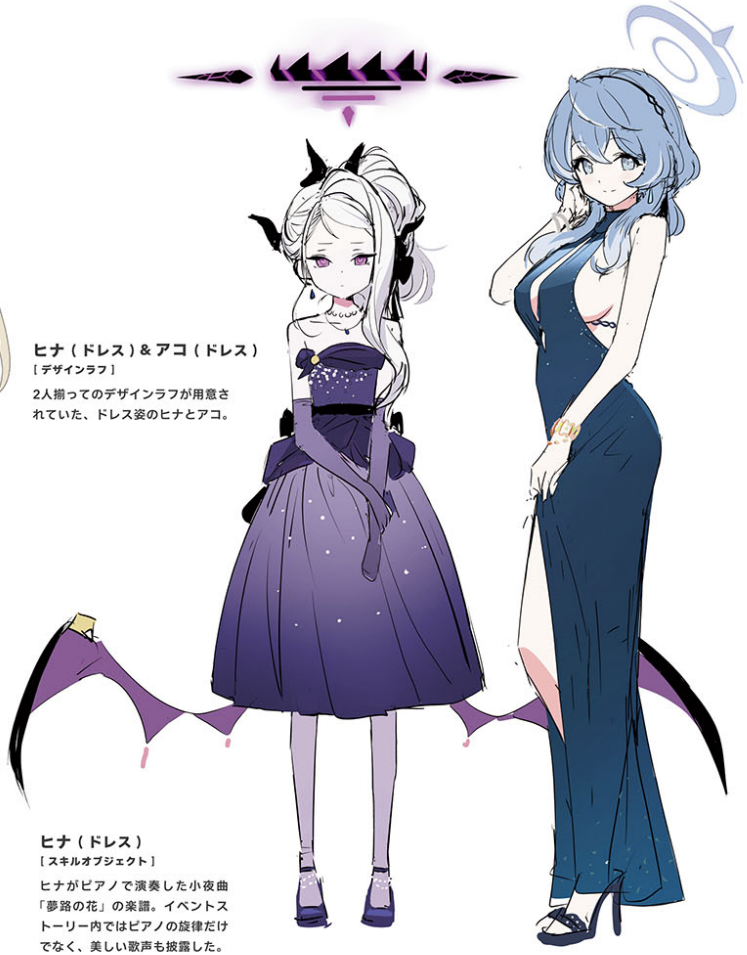
ノーマルスキルオブジェクト



ハレ（キャンプ）
［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場するキャンプグリルとホクホクの焼き芋。焚き火台はノーマルスキル使用時のオブジェクトとなっている。

ヒナ（ドレス）& アコ（ドレス）
［デザインラフ］
2人揃ってのデザインラフが用意されていた、ドレス姿のヒナとアコ。

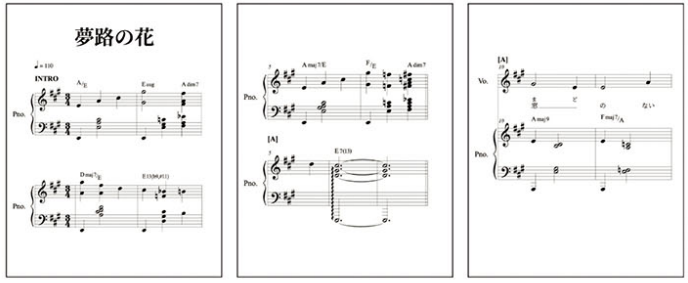


コタマ（キャンプ）
［デザインバターン］
白く色づいた息が冬の訪れを感じさせるコタマのキャンプスタイル。衣服や装飾品の意匠、配色といった点で差別化が図られている。

コタマ（キャンプ）［デザイン案］
早い段階に描かれたと思われるデザイン案。スマートな装いの決定稿と比べて重装備感が強く、冬山に対する警戒心がにじみ出ている。

コタマ（キャンプ）［スキルオブジェクト］
熊よけのための熊鈴はEXスキル、切り株はノーマルスキルに対応したオブジェクト。熊におびえるコタマが味わい深く可愛らしい。

ヒナ（ドレス）
［スキルオブジェクト］
ヒナがピアノで演奏した小夜曲「夢路の花」の楽譜。イベントストーリー内ではピアノの旋律だけでなく、美しい歌声も披露した。



初音ミク　［コンセプトデザイン］

キヴォトスの技術によって肉体を得たという設定もあり、原作の特徴を捉えつつこの世界の生徒らしいデザインに落とし込まれている。

初音ミク　［デザインパターン］

エプロンドレス風の「1」、学生服に寄せた「2」、マーチング衣装を思わせる「3」とデザイン案ごとにテーマがはっきりしている。

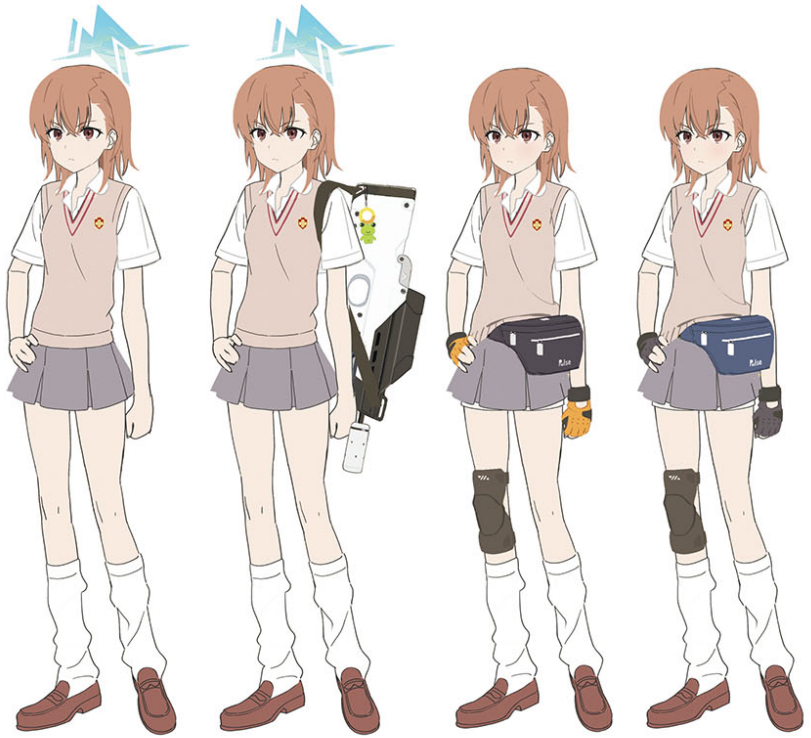
ヘイローパターン

初音ミク ［デザインバターン］

学生服をイメージさせるセーラーカラー（襟）がなく、肩出しのトップスやネクタイの形状から、原作のデザインに寄せた印象が強い。

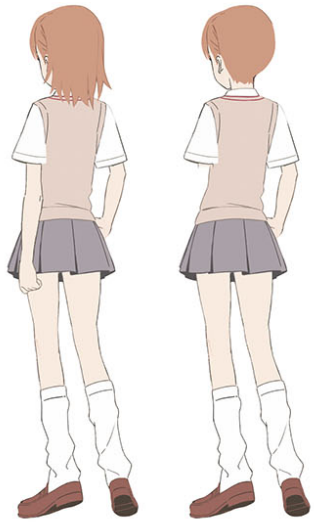
初音ミク ［ポーズバターン］

楽器を演奏するように固有武器のライブ用Tシャツキャノンを抱えており、ステージ上でのライブパフォーマンスを思い起こされる。



御坂美琴 ［コンセプトデザイン］

エッジの効いたヘイローは超電磁砲を連想させるデザイン。カラーバリエーションのあるポーチセットも付属品として用意されていた。



御坂美琴 ［固有武器ギミック］

キヴォトスへ迷い込んだ美琴のために用意されたガンボルト。エンジニア部が制作しただけあってロマンを感じさせるギミックが満載。

弾数表示パーツ

蓄電器＆性能 UP パーツ
or 証明パーツ

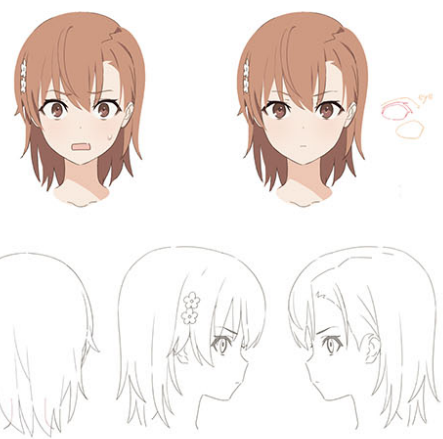
ミレニアムロゴが
電極のイメージ

反対側は残量表示

メンテナンスキャップ

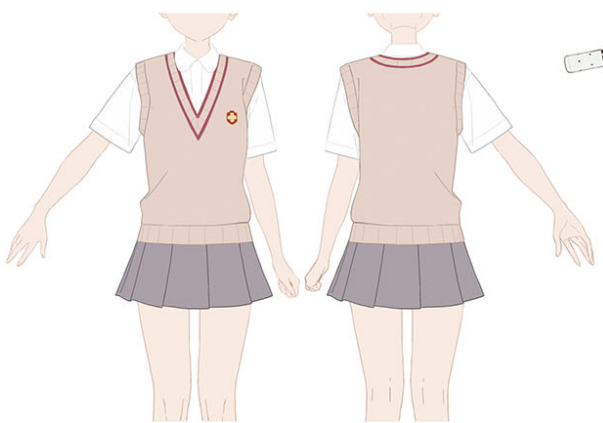
御坂美琴 ［スキルオブジェクト］

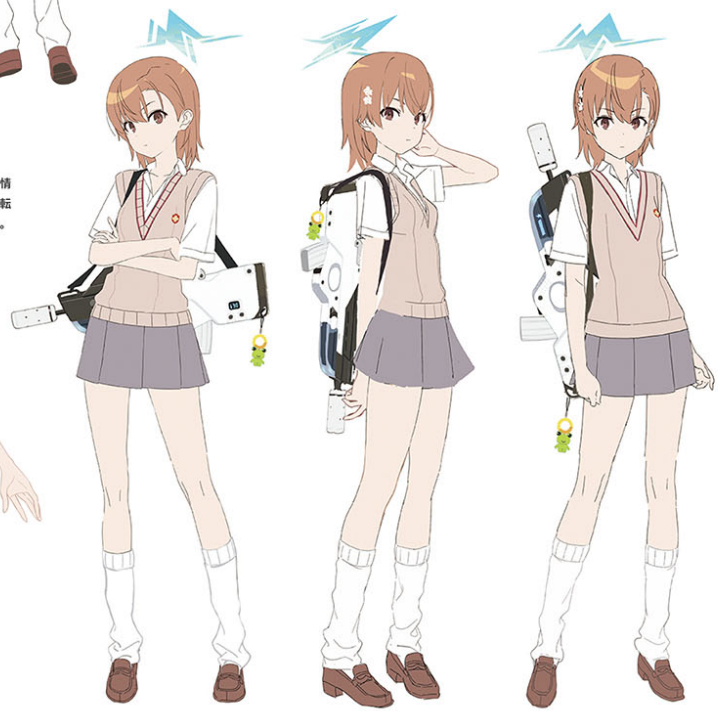
コインは「超電磁砲（レールガン）」の異名を持つ美琴を象徴するアイテム。電磁力の応用によりこのコインを音速の3倍で打ち出す。

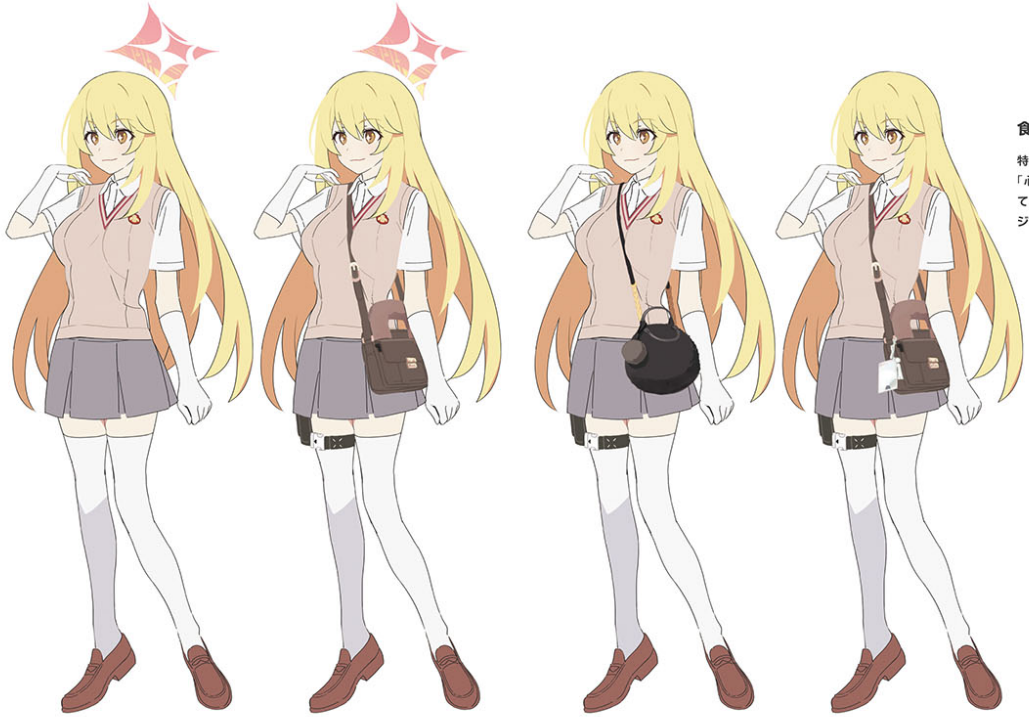


御坂美琴 ［ポーズバターン］

決定稿と比べるとどのポーズでも表情がやや硬く、いきなりキヴォトスへ転移したことによる緊張がうかがえる。

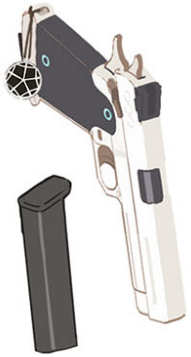






食蜂操祈 ［コンセプトデザイン］

特徴的な瞳の星型のハイライトや「心理掌握」という能力に合わせて、ヘイローも「星と罠」をイメージしたデザインとなっている。



食蜂操祈 ［固有武器デザイン］

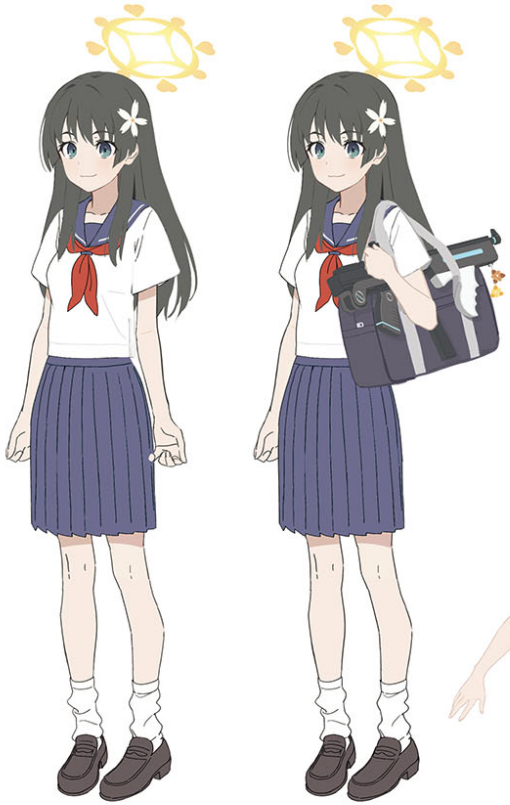
メンタルポインターと名付けられた操祈専用のハンドガン。普段は太股のレッグホルスターに収納されている。

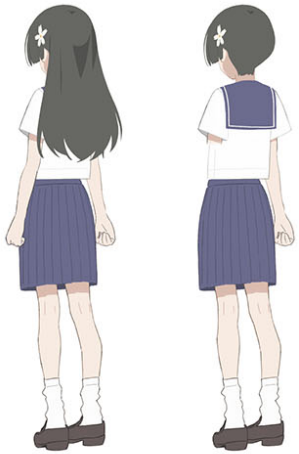
食蜂操祈 ［スキルオブジェクト］

精神操作能力「心理掌握（メンタルアウト）」のトリガーとなるリモコン。キヴォトスではヘルメット団やスケバンたちを手玉に取る。

食蜂操祈 ［ポーズパターン］

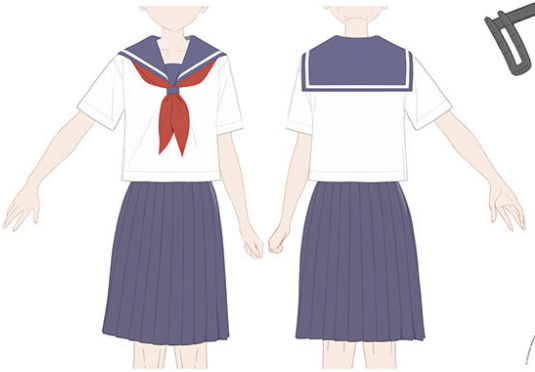
茶目っ気のあるチャーミングな仕草が余裕と自信を感じさせる。飄々とした掴みどころのない操祈らしさがポーズや表情に表れている。

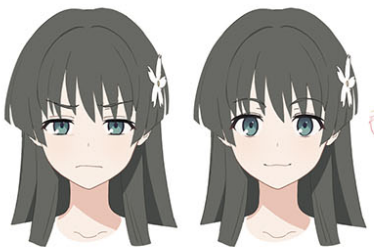


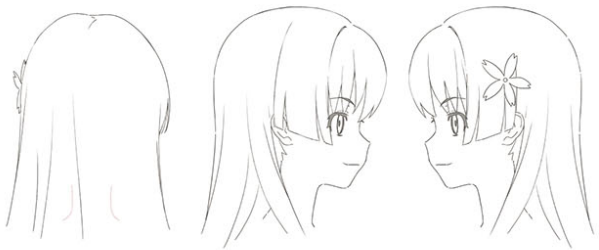


佐天涙子 ［コンセプトデザイン］

４つのハートが等間隔で円環をなすように配置されたヘイローは、その形状が示すように「友情」をイメージしてデザインされている。







佐天涙子 ［ポーズパターン］

笑顔のまぶしい無邪気で天真爛漫な涙子を体現するかのように、いずれも明るく陽気なポーズで統一されている。

ほかほか

サバカレー演出例

佐天涙子 ［スキルオブジェクト］

ノーマルスキルでは得意料理のサバカレーを振る舞う。EX スキル発動時に使う金属バットは飛来するドローンをも正確にミートさせる。

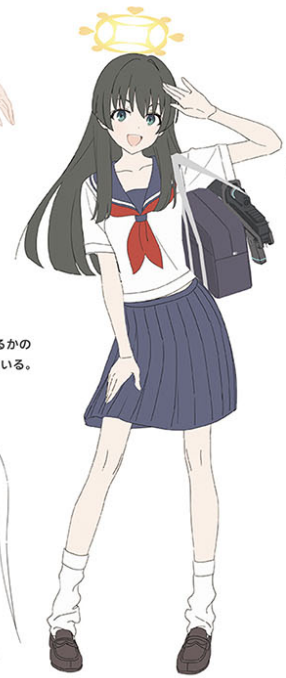
金属バット

折りたたみストックでコンパクトに

近代化改修でカスタム可
シカゴグリップでカスタム。

佐天涙子 ［固有武器ギミック］

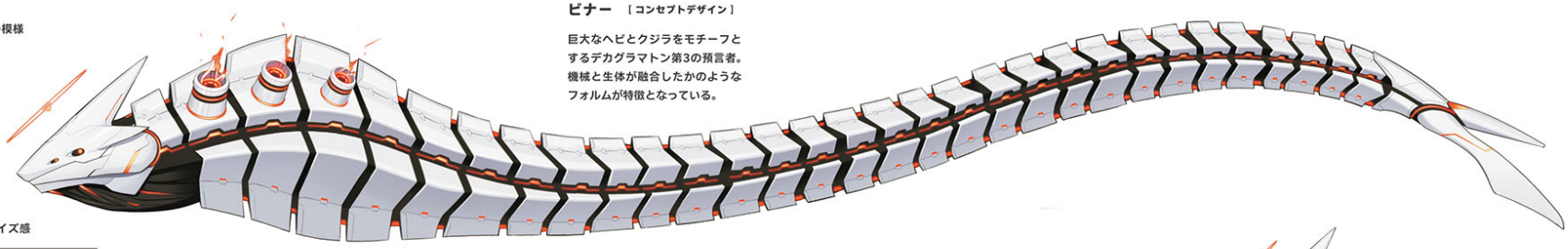
バレット・スウィンガーと命名された涙子専用の銃。付属のキーホルダーは「友情」や「無邪気」を表すフリージアの花を象ったもの。



Design：Hwansang　Illust：9ml

頭部の模様

サイズ感

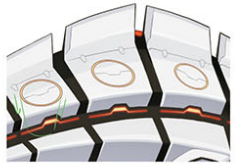


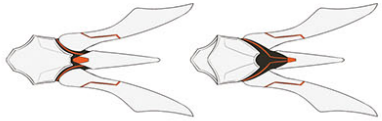
ビナー　［コンセプトデザイン］

巨大なヘビとクジラをモチーフとするデカグラマトン第3の預言者。機械と生体が融合したかのようなフォルムが特徴となっている。

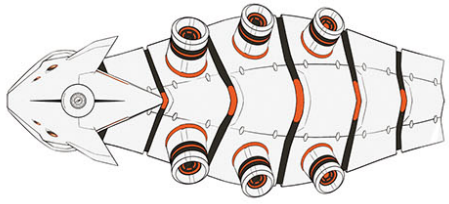
口の部分はスライドする

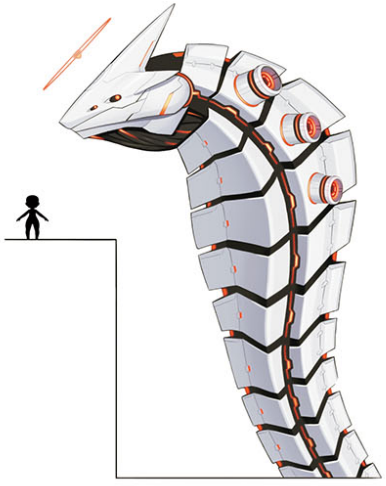
背中のこぶは収納できる

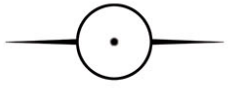


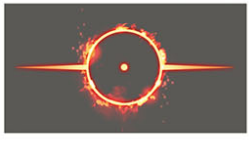


尻尾（上から）　尻尾（下から）









ヘイローの模様

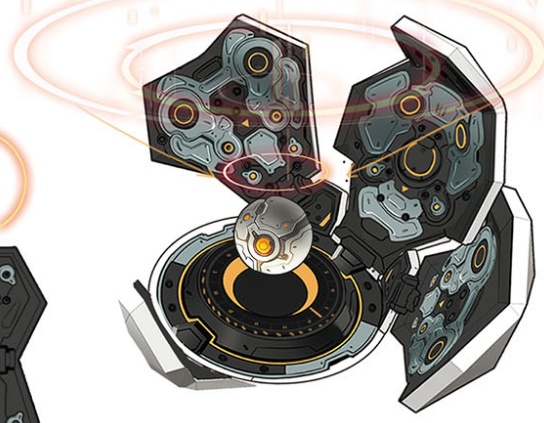
背中の穴の模様

口の中の模様

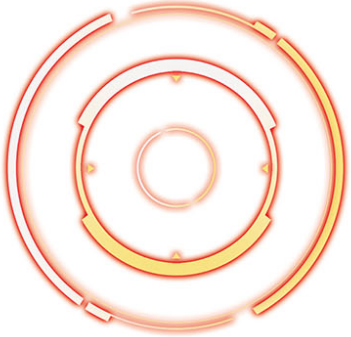
装甲ギミック設定

前面のハッチのみ
中央部と同じ形でスライド

装甲が開くと
ヘイローが変化します。

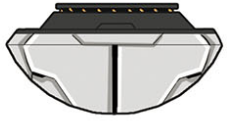


ヘイローのデザイン



内部コア

装甲の内部構造



ケセド ［コンセプトデザイン］

外骨格装甲に覆われた球状のデザインや各種ギミックが非常にメカニカル。そんな中で、頭上のヘイローが神秘性を醸している。

アラート

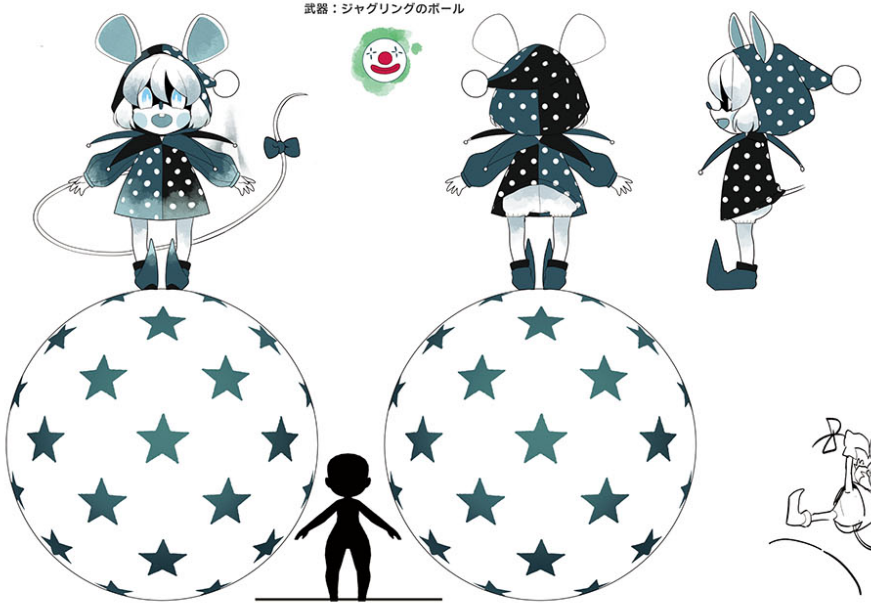
装甲設定

作動ギミック

DECAGRAMMATON

MERCY WORKS
ONLY
THROUGH POWER

武器：ジャグリングのボール



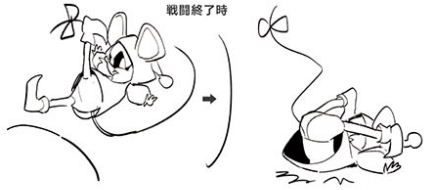
シロ ［コンセプトデザイン］

廃墟の遊園地「スランピア」に留まる残滓をもとに、ミメシス（複製）として顕現したドール。ピエロに扮した白ネズミといった風貌。

攻撃後、笑い出す

ドゴォン

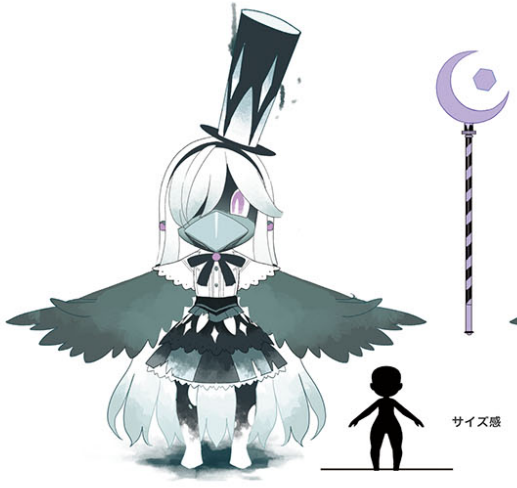
戦闘終了時



攻撃を受けるたびに頭が上に動く。
最初は優雅に杖を使うが
頭が動くたびに苛立ったように振り回す。
エフェクトの光の色が紫から青に変化。

クロ ［コンセプトデザイン］

カラス風のドール。ページ右上のポップな元のシロ＆クロに対し、
空虚なミメシス（複製）らしいモノトーンになっている。

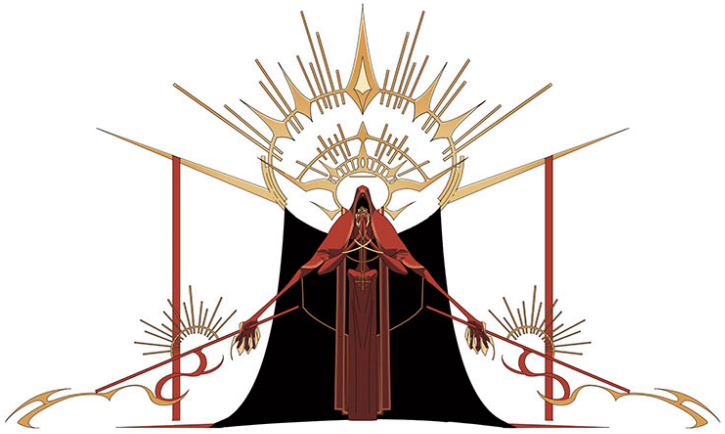


サイズ感

くちばしは上よりも
下部分がよく動く

口の中

投げる物（回転するカップやバンパーカー）



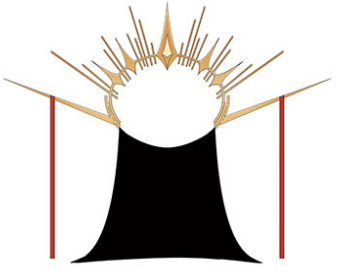
正面

側面

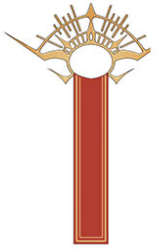
ヒエロニムス ［コンセプトデザイン］

ゲマトリアが製造した人工の天使にして神性の怪物。トリニティの太古の教義が受肉した存在で、神々しいデザインは聖職者を彷彿とさせる。

大ヘイローの模様



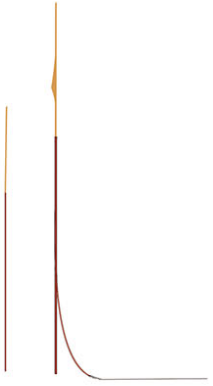
大ヘイロー



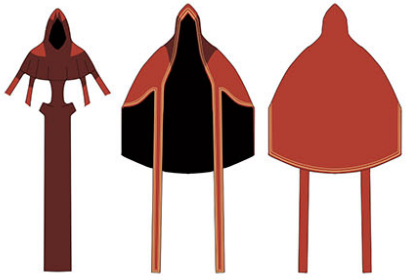
中ヘイロー

正面

側面

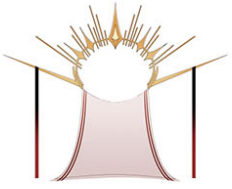


手



本体の構造　フード

大ヘイローの模様

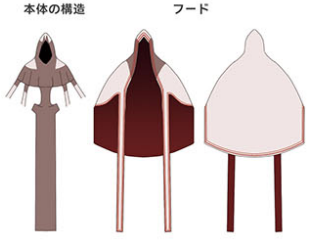


大ヘイロー

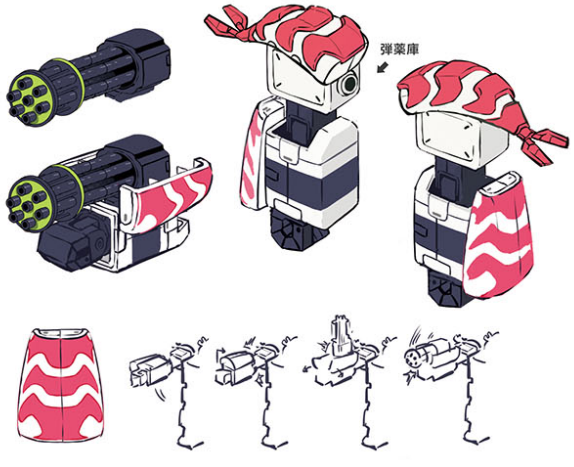
中ヘイロー

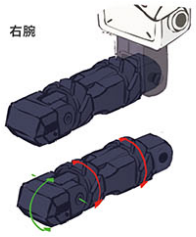
手

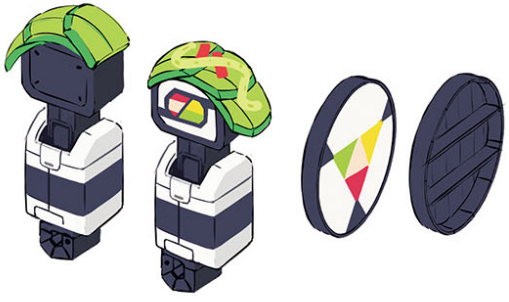
ヘイロー



本体の構造　フード

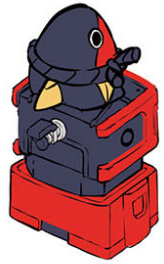


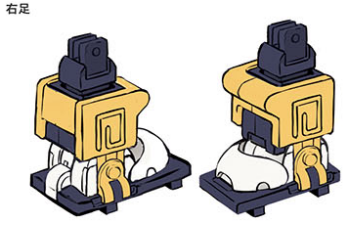


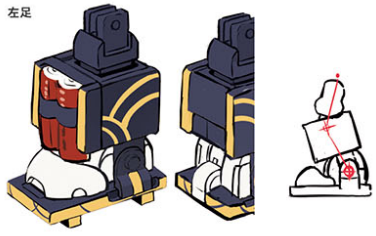


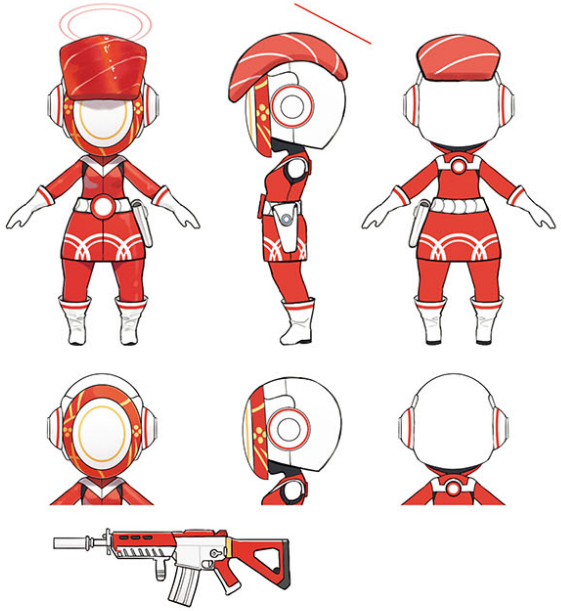
KAITEN FX MK.0 ［コンセプトデザイン］

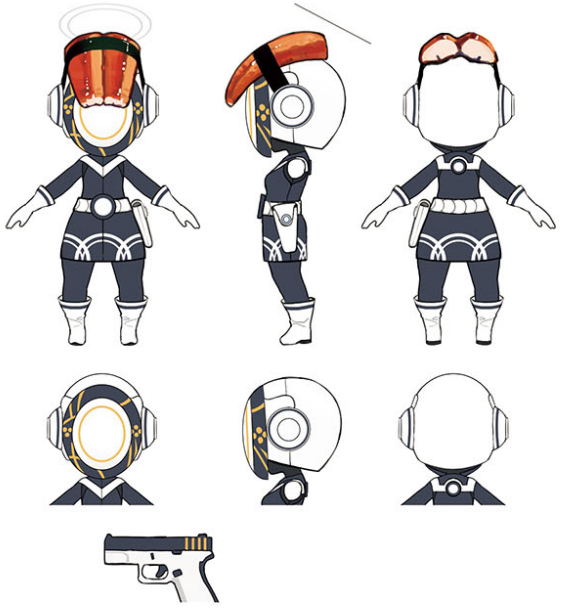
カイテンジャーが莫大な資本と技術を投じて作り出した巨大ロボ。寿司ネタをモチーフにしたデザインが各部位に散りばめられている。

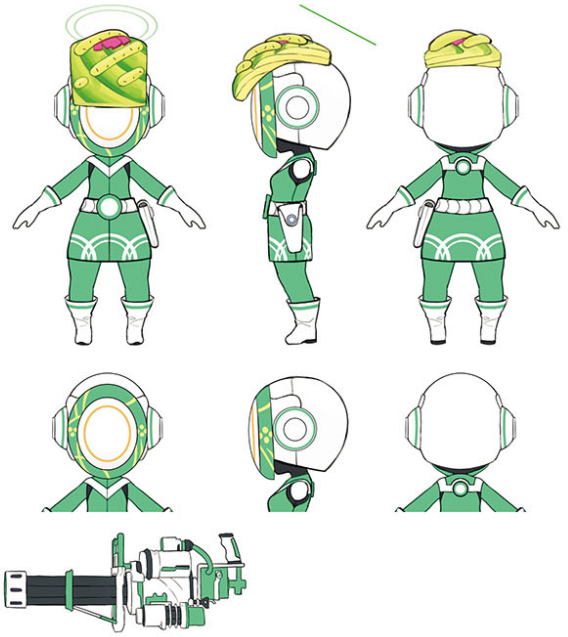


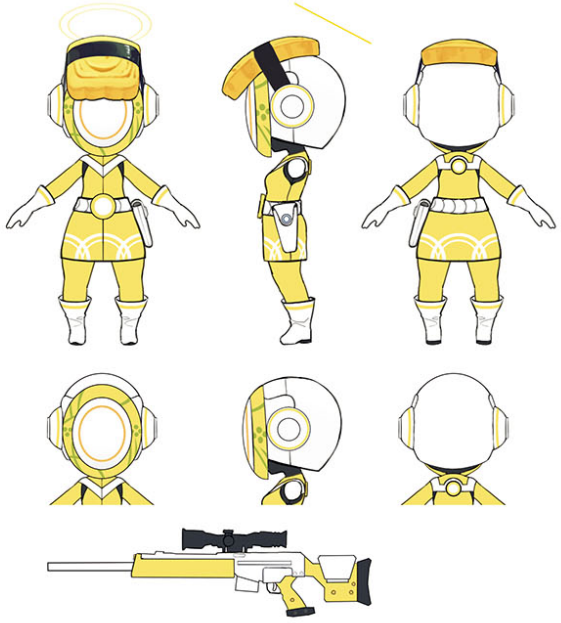


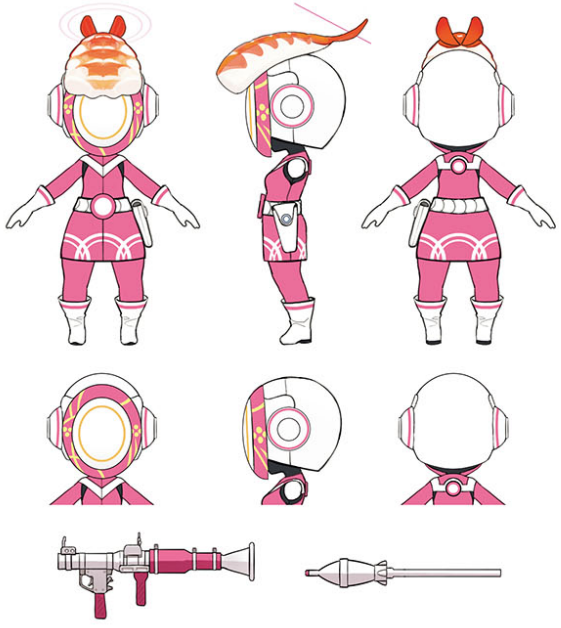






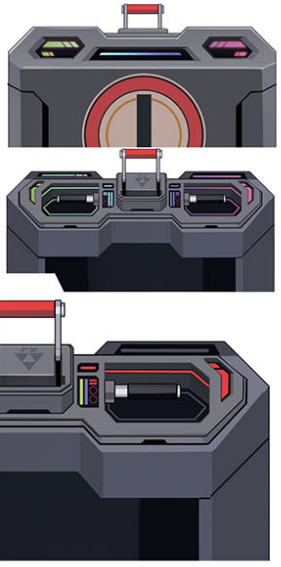


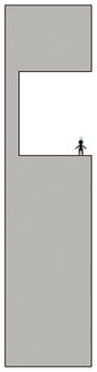




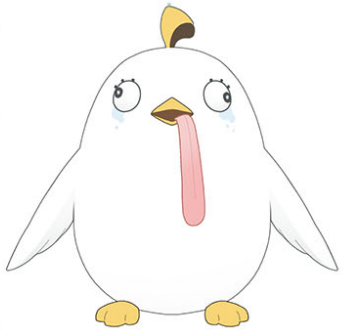
カイテンジャー ［コンセプトデザイン］

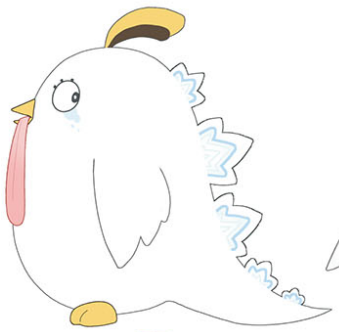
寿司ネタを題材とする正義のヒーロー戦隊風の悪党。ページ右下のレバーはペロロジラ戦で必殺技を放つ際に使った操縦桿のギミック。

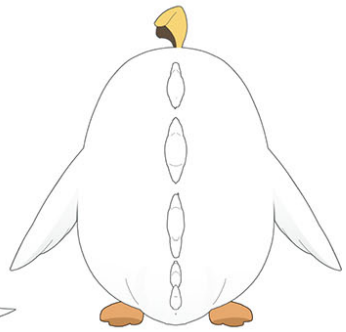




ペロロジラ







ペロロミニオン

うぶっ

小型ペロロイメージ

おろろろろ…

カプセル収納イメージ

原案 1

原案 2

～ペロロ・ファンタジー 3 シリーズ～

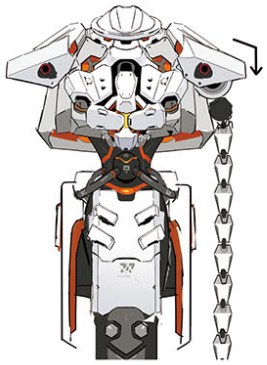
～ペロロ・ザ・ムービーシリーズ～

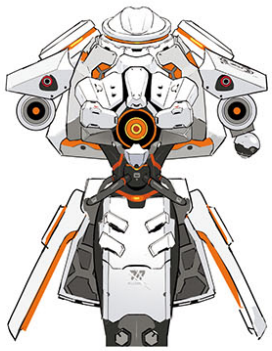
～ペロロ・ザ・シンガーシリーズ～

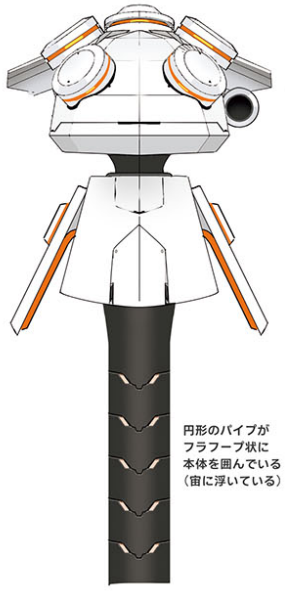
ペロロジラ ［コンセプトデザイン］

海に没したとされるぬいぐるみが、「崇高」へと至った姿。レアな黄金のカプセルや様々なペロロミニオンなど、多彩なアイデアを確認できる。

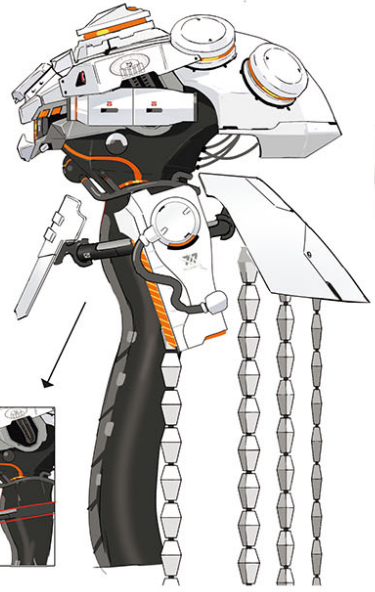
ホド正面図（閉じている状態）

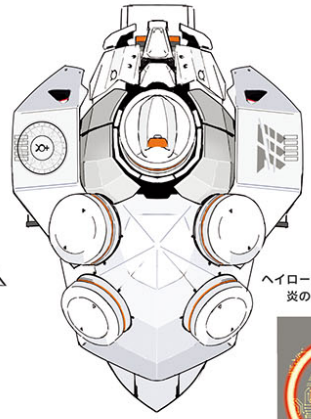






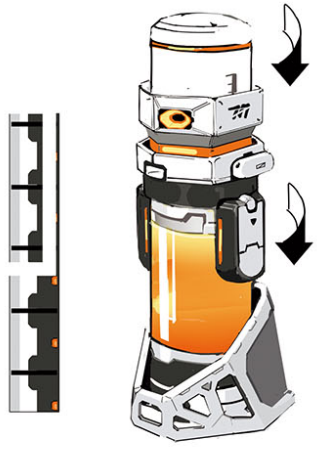
円形のパイプが
フラフープ状に
本体を囲んでいる
（宙に浮いている）



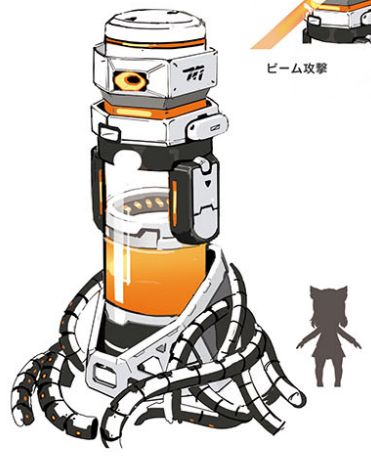


ヘイローの上で回路パターンが
炎のように揺れている

インベイドピラー
筒の中の液体が地面に注入されると侵食して広がる



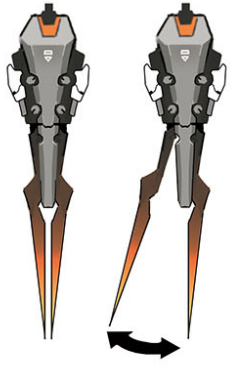
ビーム攻撃



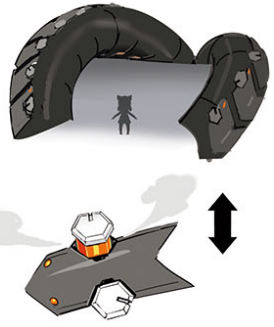
ホド ［コンセプトデザイン］

デカグラマトン第8の預言者にして、その原型は
ミレニアムの通信ユニットAI「ハブ」。巨大な頭
部や無数の作業用アームがタコを連想させる。

ハサミのように動く



装飾用の触手



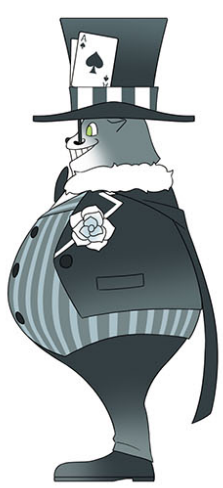
大きさ以外すべてホド本体と同じもの

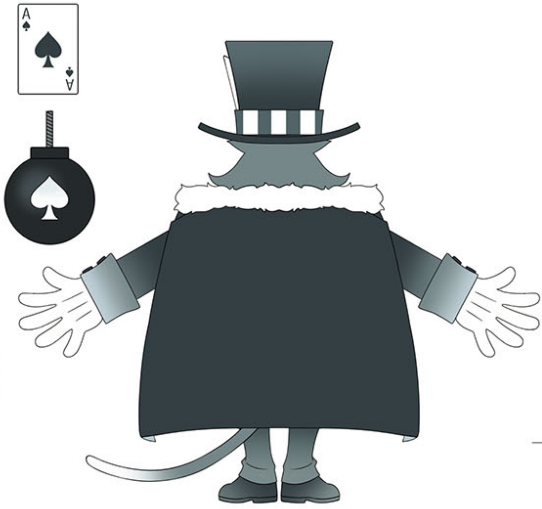
足パーツ

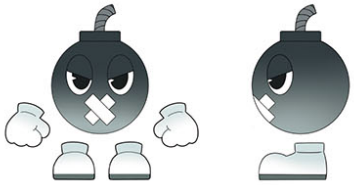
インベイドピラーの触手パターン

ゴズ ［コンセプトデザイン］

かつて「スランピア」でマジックショーを担当していたアミューズドール。シルクハットにタキシードと、奇術師らしい出で立ちをしている。







コインマジックのパターン

通常攻撃

ススッっ…

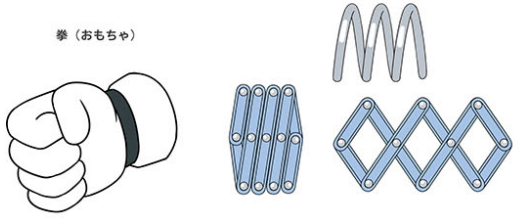
ボンッ

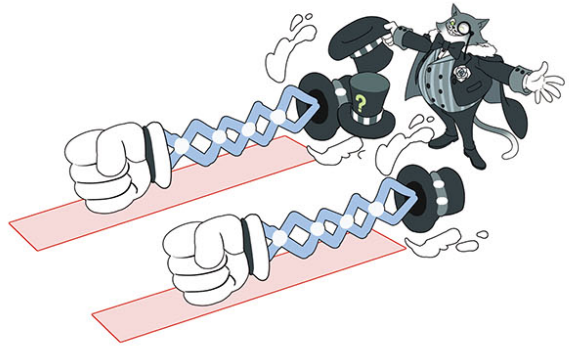
発射物ではない
指した方向が単発で爆発

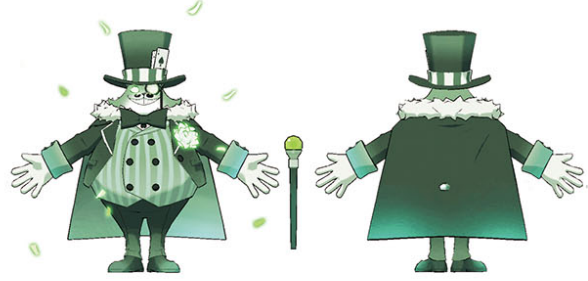
コインマジック用の帽子

コインマジック用のゴズコイン

拳（おもちゃ）



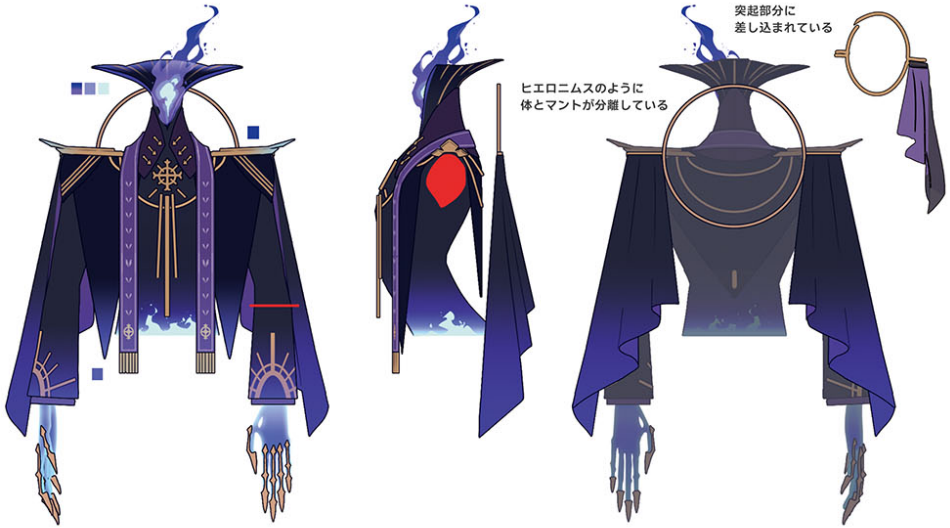




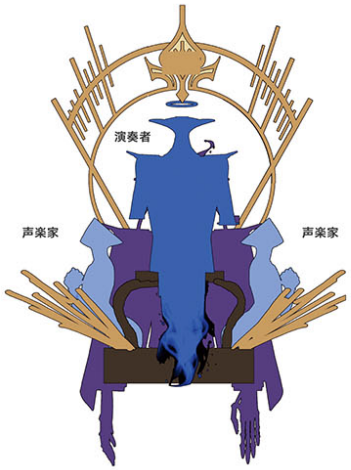
グレゴリオ ［コンセプトデザイン］

ゲマトリア製の人工天使シリーズの完成形。オルガンを奏でる演奏家と、タクトを振るう指揮者を兼ねている。荘厳さと不気味さの同居した姿が特徴。

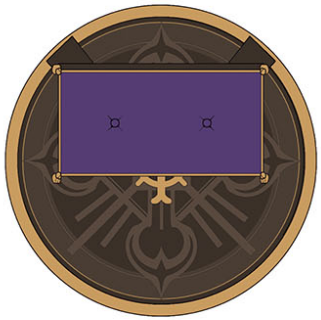
指揮者詳細



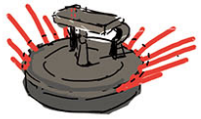
演奏者詳細



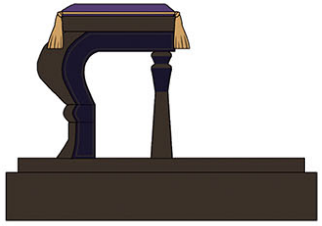
声楽家詳細

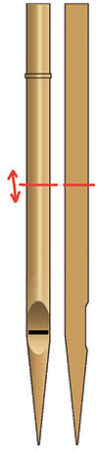


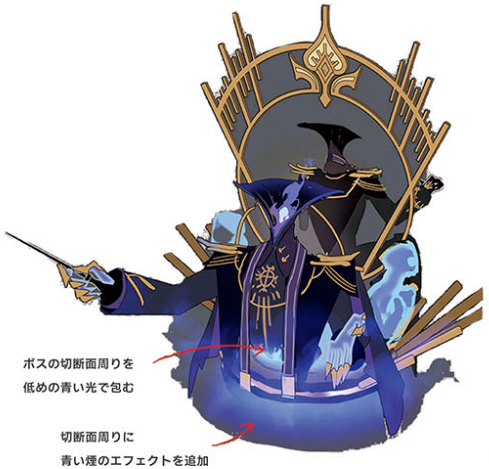
台座の外周に沿って
長さの異なるパイプが
差し込まれています。



演奏者がいる方向に
傾いています。





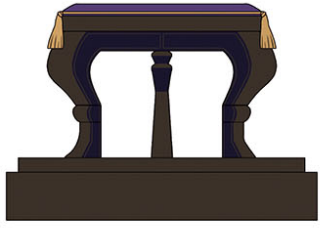


ボスの切断面周りを
低めの青い光で包む

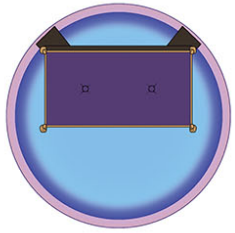
切断面周りに
青い煙のエフェクトを追加

グレゴリオ ［コンセプトデザイン］

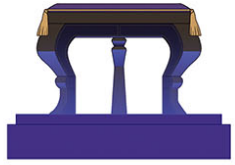
召喚される聖歌隊やパイプオルガン
など、本体だけでなく隅々のディ
テールまで技巧が凝らされている。



台の上面中央から青い光が
外に向かって広がる



上面で発する青い光が椅子の
脚部分に反射



グレゴリオ（Insane）

聖歌隊
（グレゴリオ付随エネミー）

指揮者の頭部と同じく
炎のエフェクト

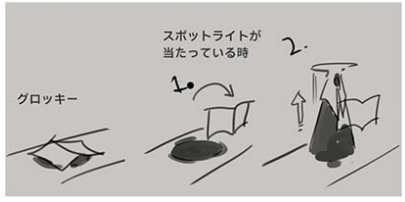
やや上向き

楽譜

表紙裏表紙

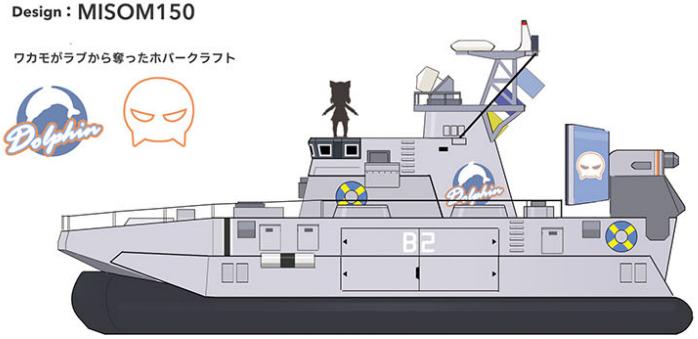
内側

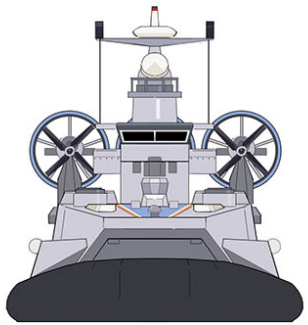
モーション案

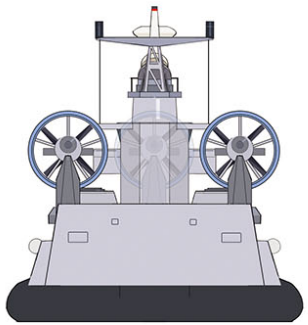


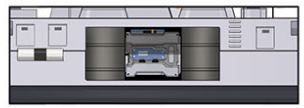
Design：MISOM150

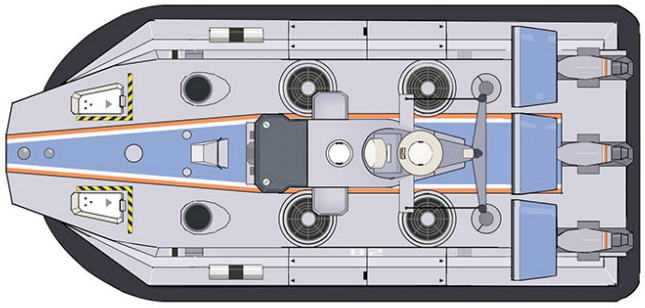
ワカモがラブから奪ったホバークラフト

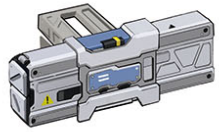


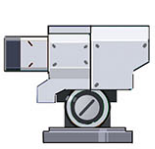


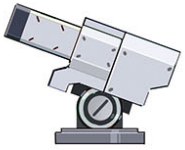




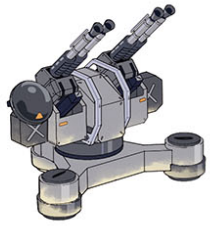








味方の対空砲



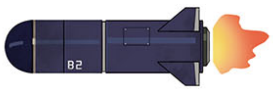
ホバークラフトのミサイル 5 種

パフミサイル

大爆発ミサイル

超高速ミサイル

重装甲ミサイル



ノーマルミサイル

ワカモ（ホバークラフト）の武装

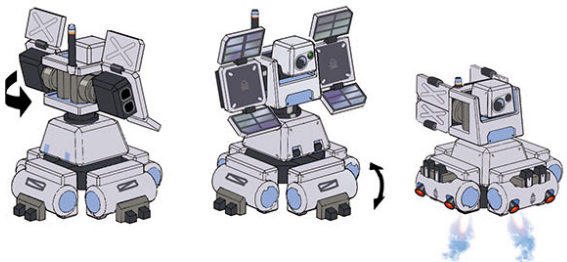
ロケットランチャー

ホバークラフト ［コンセプトデザイン］

ワカモがラブ率いるヘルメット団から「拝借」した水陸両用の武装船。難易度Insane以降はレッドカラーとなり、大きく印象が変わる。

特大ショットガン

ミサイル用のレーダー



ホバークラフト（Insane）

封印の鎖
・黒い液体から伸びており
クロカゲを束縛しています。
以前、百花繚乱が封印した痕跡。

封印の杭
・無貌の形代の杭と同じものだが、
あちらより柱部分が少々長いです。

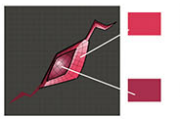
猫鬼クロカゲ ［コンセプトデザイン］

花鳥風月部が生み出した「幻魁百物語」の怪談。その名の通り猫を象った影のような姿をしており、複数の瞳や、展開する口の動きが特徴。

尻尾は2本。
・片方の尻尾は毛が剥げており
先端には鬼火が灯っています。

口の構造

口を開いた時の正面図



断面はＶ字。彫刻刀で掘ったような亀裂がある

立体的な球状の眼球

胴体：亀裂の部分は凹んでいる。
黒い部分は立体的でデコボコしている。

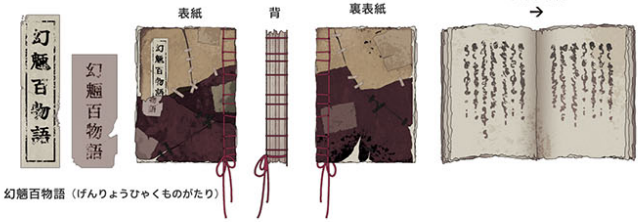
耳の可動域イメージ

左耳はアイドル状態で
後方に寝かせている

目は動きません。

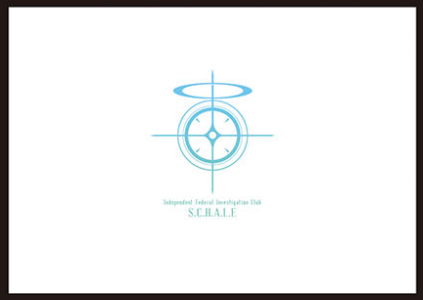
薄い耳と長いヒゲがなびいており、
尻尾は燃えています。

クロカゲの呼び出す赤い炎を纏った分身。
敵に向かって突撃し自爆する。
爆発時、炎が敵に付着する。



幻魁百物語（げんりょうひゃくものがたり）

1st PV CUT


Independent Federal Investigation Club
S.C.H.A.L.E

先生 ファイル

空室
近々始業予定

キラキラうるるん☆
@KawaiiKiraraddan
みんな聞いた？連邦生徒会のあの正体不明の部活に顧問の先生が来るらしいよ！
部活の名前って、シャーレ…？確かそんな名前だったような…
どんな先生が来られるのかな？
シャーレさんがRT

キヴォトス
広域都市鉄道
Tライン
Kivotos
Metropolitan Subway
T Line
内回り
シタデルゆき
つぎは
連邦生徒会事務局
旧広場
時計塔
連邦生徒会事務局
湖公園
第7大橋入口
18
19
20
21
22
23
KIVOTOS STUDENT POLICE DEPARTMENT
転入学募集中!

國道145号 アビドス道路管理局
Anubis

夏祭り

ABYDOS
08 30

金銭出納帳 MINI NOTE

アビドス
廃校対策委員会

MEON

物理
科学
哲学
哲学
補習授業、
忘れないでね！
Trinity

風紀
風紀

巡回中
ARMAMENTARIUM SOLVERE
ﾌﾘﾏ殿

懲戒委員会

GEHENNA

2400円
2400円
1600円
1600円
1200円
30% OFF
30% OFF
5.56mm
5.56mm
Parabellum
Parabellum
曳光弾
INDUSTRY
トリニティ製聖水
悪魔祓い効果抜群！
3800円
3800円
5800円
5800円
3300円
販売中
ゲヘナ学園高等学校
GEHENNA
学生証
学生番号 A230C2903
種族 悪魔
生年月日 3月12日
氏名 陸八魔アル
ARU RIKUHACHIMA
上記の者は当校の生徒であることを証明する。
ゲヘナ学園高等学校 校長

MILLENNIUM
GAME DEVELOPMENT DEPARTMENT

MILLENNIUM

MILLENNIUM
FALCON

通行止め

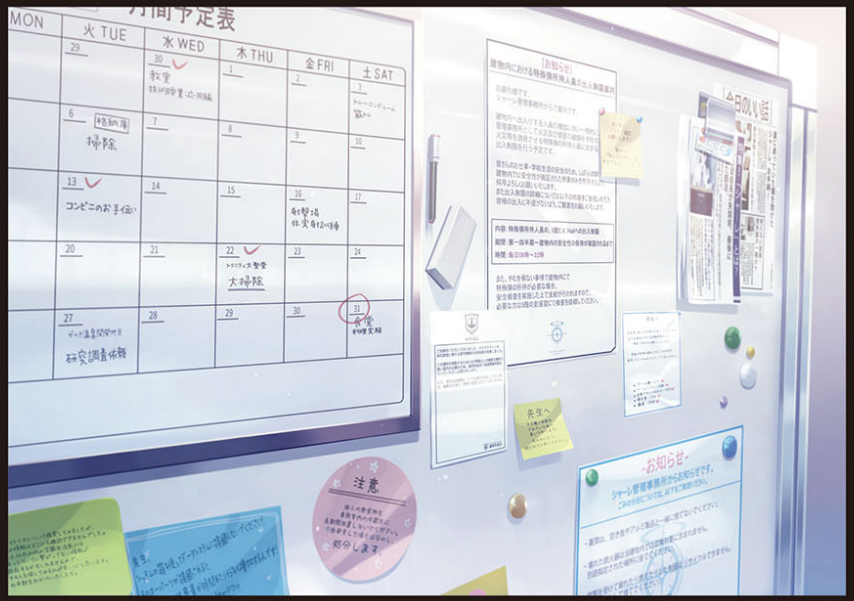
通行止め

2nd PV CUT

Complete!

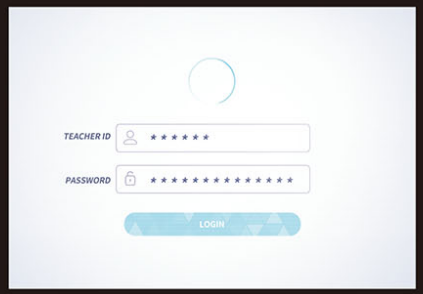
連邦生徒会

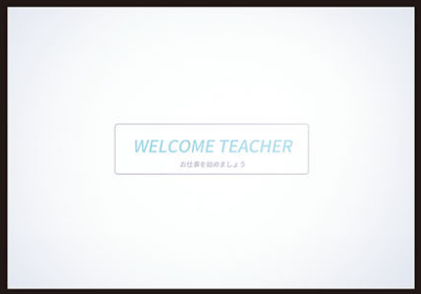
インダストリー
17:32
107
連邦生徒会長の行方、未だ不明？


MON
火 TUE
水 WED
木 THU
金 FRI
土 SAT
注意
-お知らせ-

S.C.H.A.L.E
Independent Federal Investigation Club
TEACHER REGISTRATION CARD
GAME DEVELOPMENT DEPARTMENT

17:32
MOMO
未読メッセージが6件あります。
> SLIDE TO UNLOCK

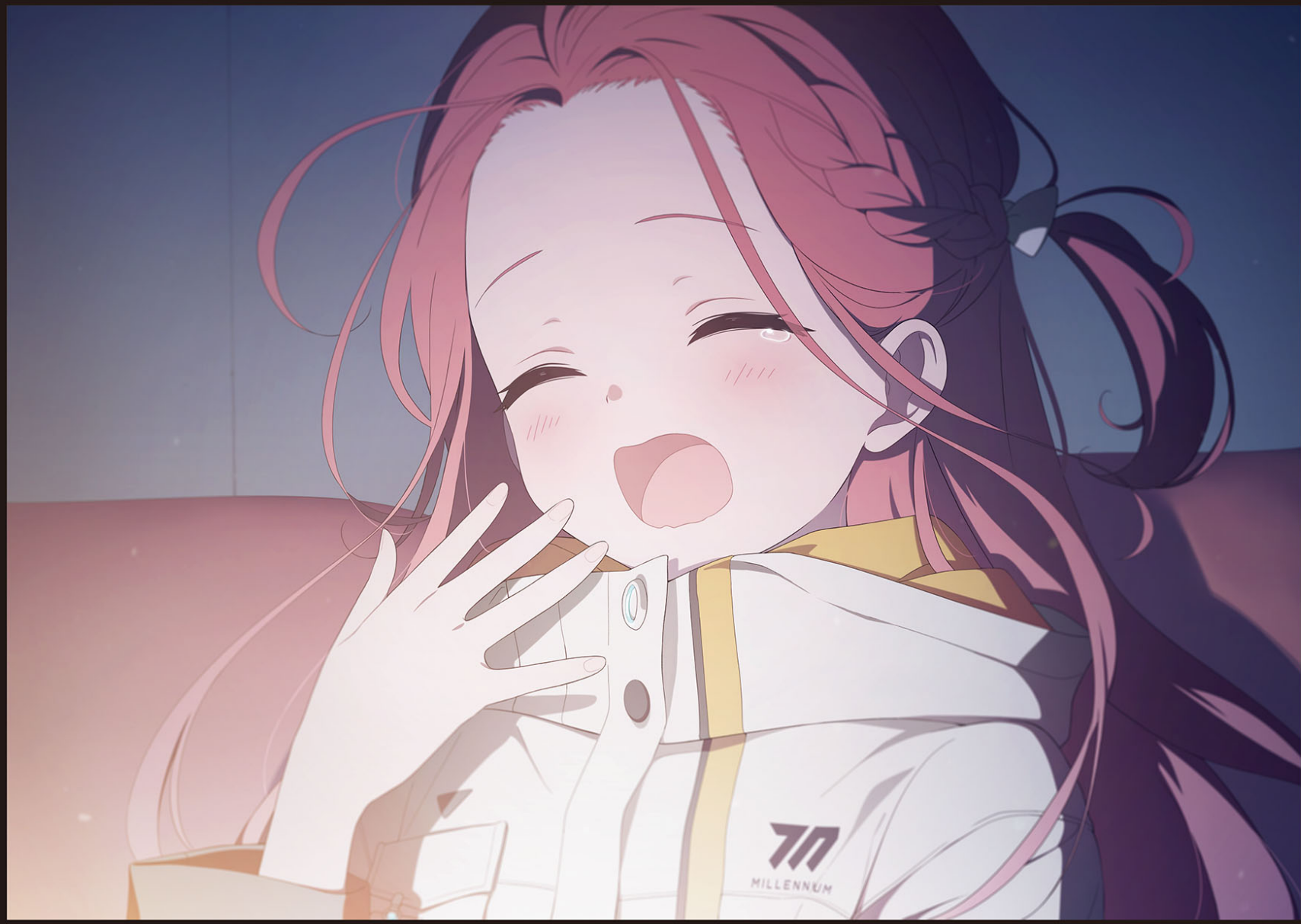

TEACHER ID
PASSWORD
LOGIN


WELCOME TEACHER

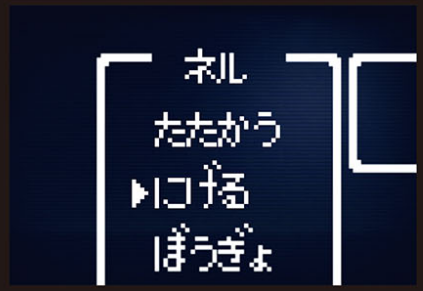
GAME DEVELOPMENT DEPARTMENT
廃部予告
開発中

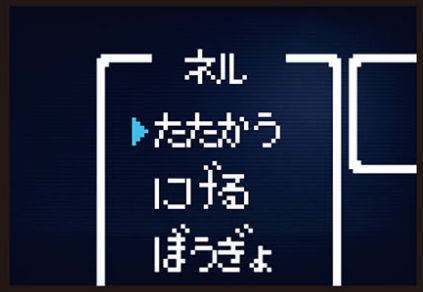
MILLENNIUM

GAME
DEVELOPMENT
DEPARTMENT
LEVEL UP!
MILLENNIUM


MILLENNIUM

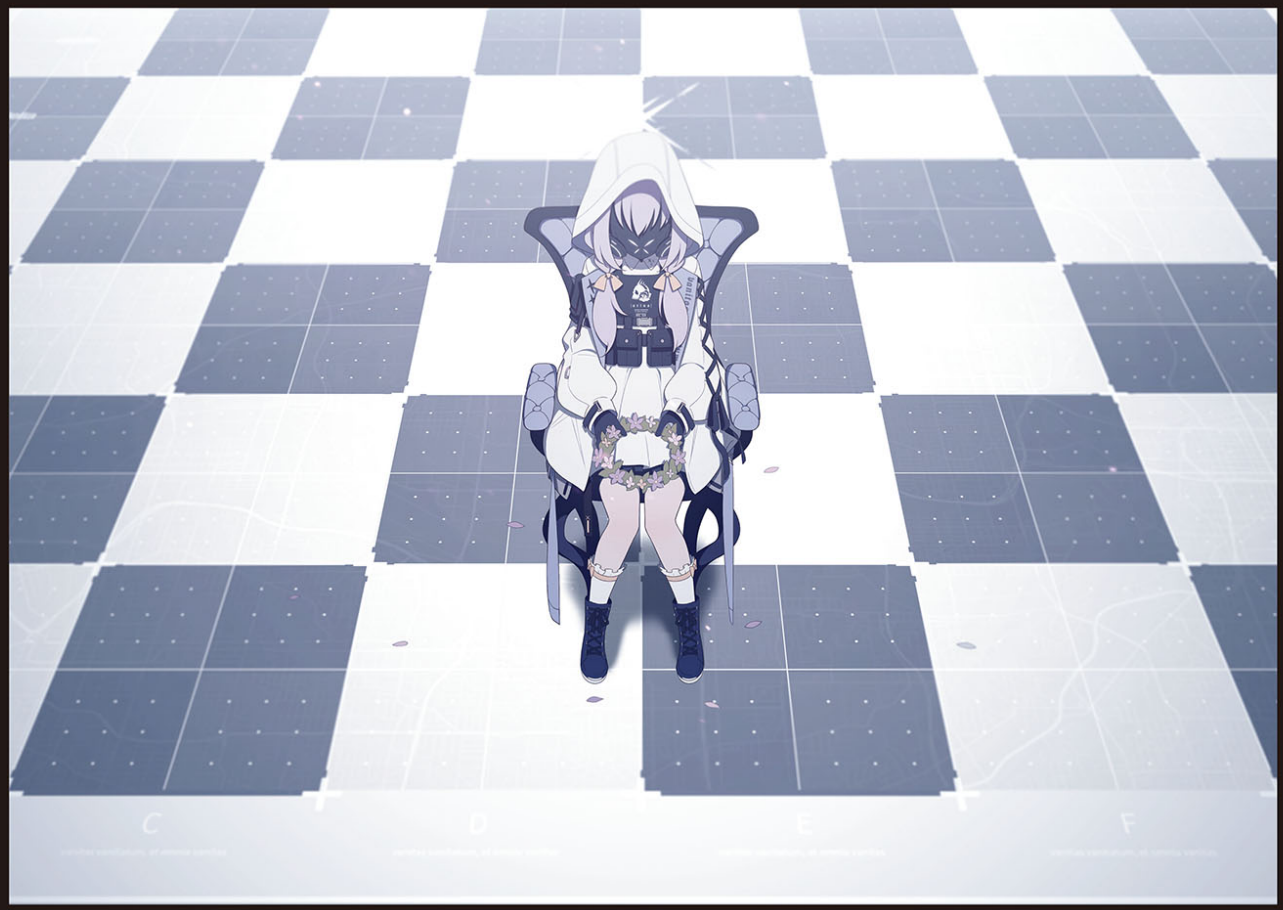
INSTALL : G BIBLE
COMPLETED


ネル
たたかう
にげる
ぼうぎょ

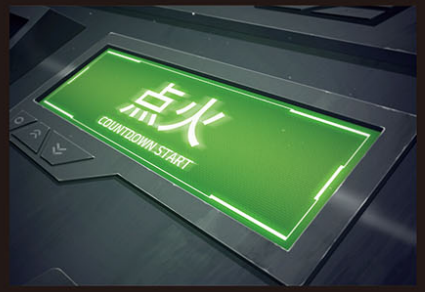

ネル
たたかう
にげる
ぼうぎょ

Teaparty
EDEN TREATY
機密情報
TOP SECRET
in Altus Communio Basilica
by District of Utnapishtim 51.681

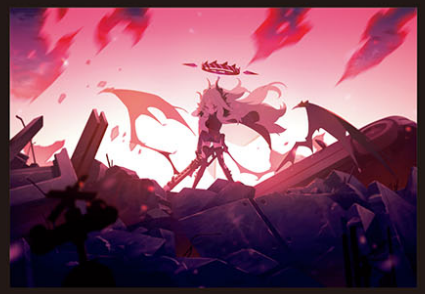
11:33 AM
Trinity
GEHENNA
BREAKING NEWS
LIVE
11:33 AM
OMNANET

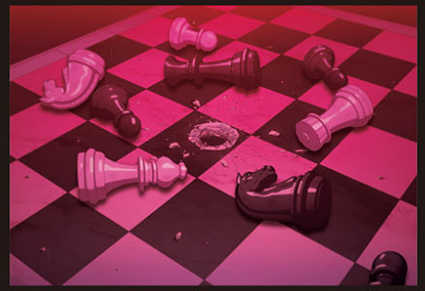


GEHENNA

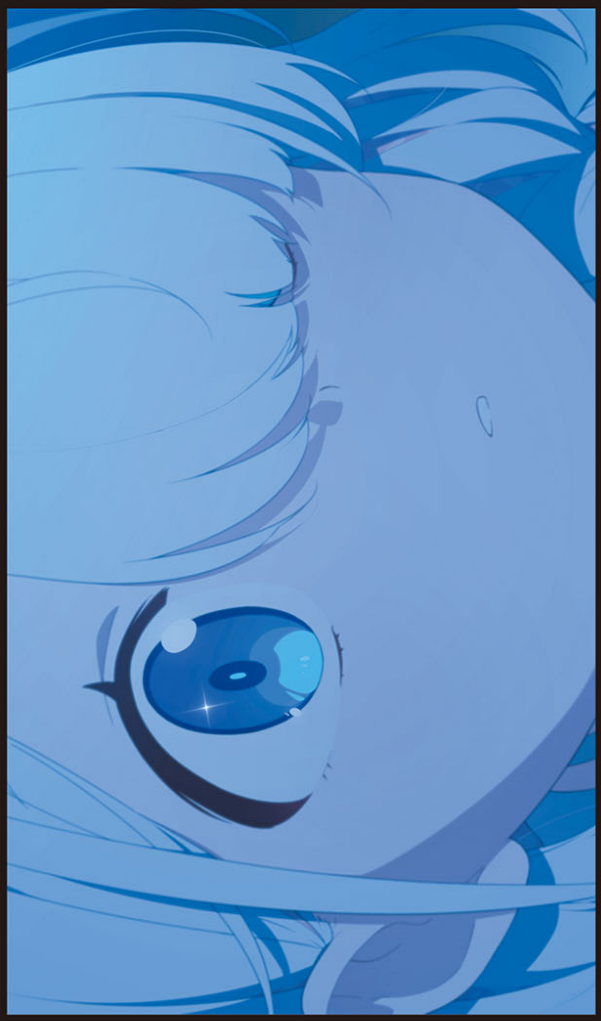

点火
COUNTDOWN START

GEHENNA





BREAKING NEWS
ライブチャット
チャットの参加は、コミュニティガイドラインを遵守してください。
え？？？？？？？？？
何い～～～～～～～！！？？
テロ？？
爆発？？？？？？？？
ゲヘナの仕業！？



3rd PV CUT

時刻 Time
07:45
種別 Type
アビドス中央線 ABYDOS Central Line
アビドスアクアリウム・外郭 方面
遅れ Delay
時刻 DepartureTime
行先 Destination
のりば Track
快速
新快速
遅れ約4分
08:17 アビドスアクアリウム 1
08:40 アビドス外郭 10
砂嵐の発生により、現在遅延が発生しております。

月刊
クロス・インサイト
特報第12弾！
年末大感謝祭セール！
カイザーショップにて各種なイベントを開催中！
連邦生徒会長の失踪から約一年
連邦捜査部シャーレ この一年間の記録
エデン条約破談
取材
「取材！連邦生徒会」
募集中！

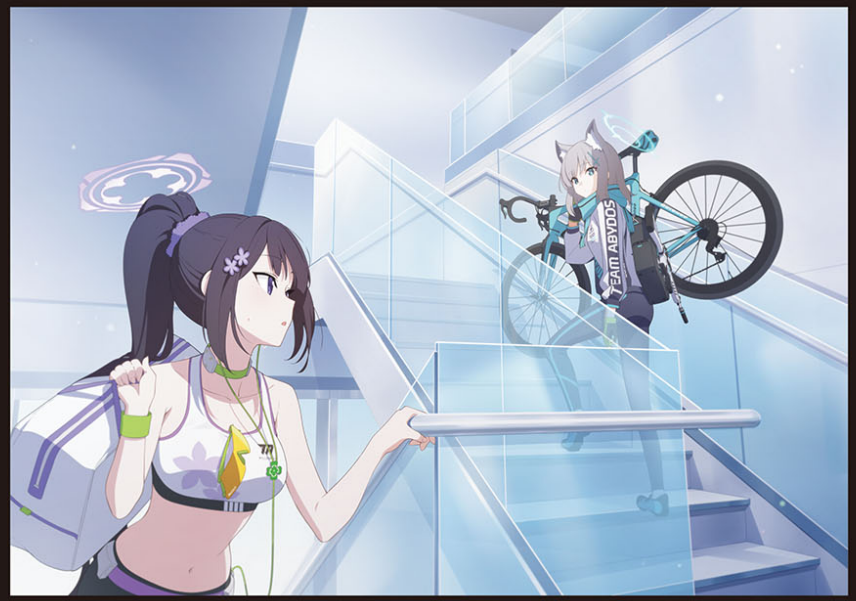
ANGEL's 24
銃器・手榴弾

KAZEYAMA
5.56mm
Holy Grenade
ROCKY
CUP NOODLES
緑茶
ミント

スイカード
SUI-CARD
チョコバナナポイント取扱加盟店
CHOCO-BANANA POINT
Choco
Choco

ABYDOS

ABYDOS HIGH SCHOOL CYCLING TEAM
Bianchi


TEAM ABYDOS

臨時ガンラック

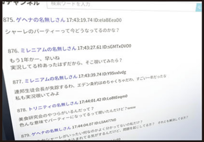
シャーレ1周年記念パーティーのスケジュール
概要・目的
日程
時間
内容
～05:00
シャーレのオフィスへ集合
07:45～08:55
設備確認・各自の準備
08:55～12:55
体力テスト・射撃テスト
12:55～14:00
昼食
14:00～16:55
休憩
16:55～18:00
片付け・この後の準備
18:00～18:55
夕食
18:55～19:35
会場移動
19:35～20:00
レクリエーション
20:00～20:55
思い出の振り返り
21:00
お知らせ・連絡事項
21:00～22:00
解散

DONUTS
DONUTS
MY WORLD

先生へ
シャーレ発足から一周年
おめでとう＆ありがとうございます！

新年
HAPPY NEW YEAR
K.S.P.D

<まるで連邦生徒会長の代わりかのように現れた
「シャーレの先生」とは、どんな人物なのか！？
#特集 #シャーレ #クロノス・インサイト
0
1481
768
美食研究会公式アカウント
@EATorDIEOfficial
本日はシャーレの1周年記念パーティーに参加します。
とても大切な日ですので、先生に最高の料理を味わってもらうためにも、私たち美食研究会は給食部の監督を致しますわ。
412
30,752
15,520
シャーレさんがRT

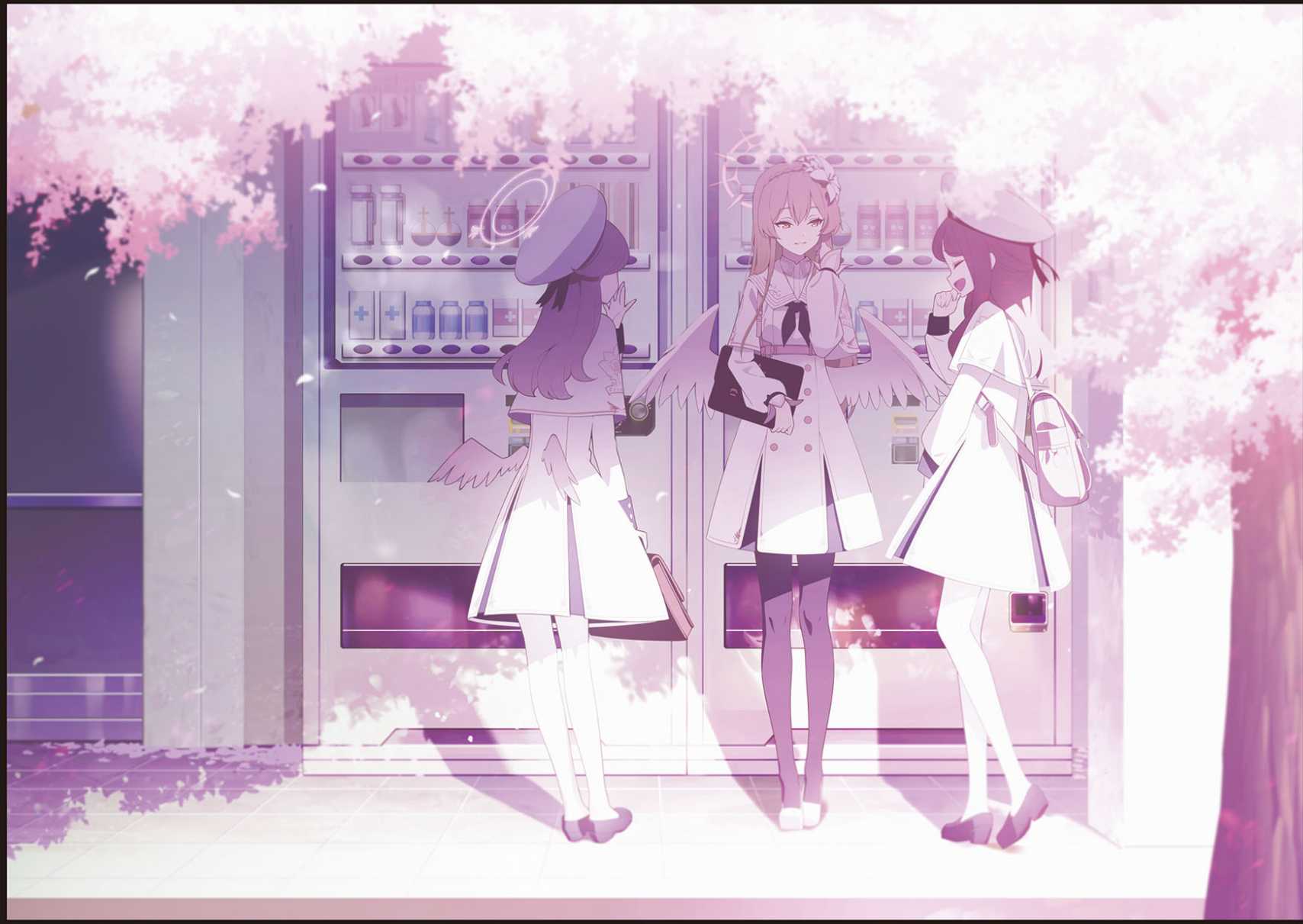


検索ワードを入力
875. ゲヘナの名無しさん 17:43:19.74 ID:elaBEeaD0
シャーレのパーティーって今どうなってるのかな？
876. ミレニアムの名無しさん 17:43:27.61 ID:sGMTxOVO0
もう1年かー、早いね
実況してる枠あったはずだから、そこ覗いてみたら？
877. ミレニアムの名無しさん 17:43:39.74 ID:Y95vxlvdg
連邦生徒会長が失踪するわ、エデン条約はめちゃくちゃだわ、すごい一年だったな
私も実況覗いてみよ
878. トリニティの名無しさん 17:44:01.42 ID:LoBtEeqm0
美食研究会のやつらがいるんだって？
色んな意味でパーティーになってるって聞いたんだけど？www
879. ゲヘナの名無しさん 17:44:04.07

33%
チャンネル登録
ライブチャット
美食の魔女
7,777
5,000
3,877
ライフル三昧：1周年おめでとう！
ゲヘナヘナ：
パチパチパチパチパチパチパチパチ
キラキラスター：もうすでに酷いwww
1周年おめ！
おめっとー！！
sukeban：給食部のやつ無事？

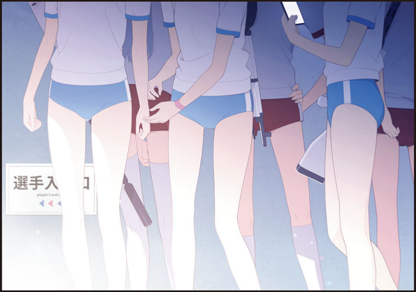
'THANK YOU' TO ALL OF YOU
そしてまた、新しい一年が始まる

のりば
桜町第7番街



海

KIVOTOS STADIUM



MILLENNIUM
大運動会開催！

トリニティ競輪連合
目指せ！グランプリ三冠王！

ピヨスーパー

いつもありがとう
先生

健康第一ですよ
1周年おめでとうございます
先生！
いつもサンキュな、先生
今年の協業も期待してるわよ、先生♪

4th PV CUT

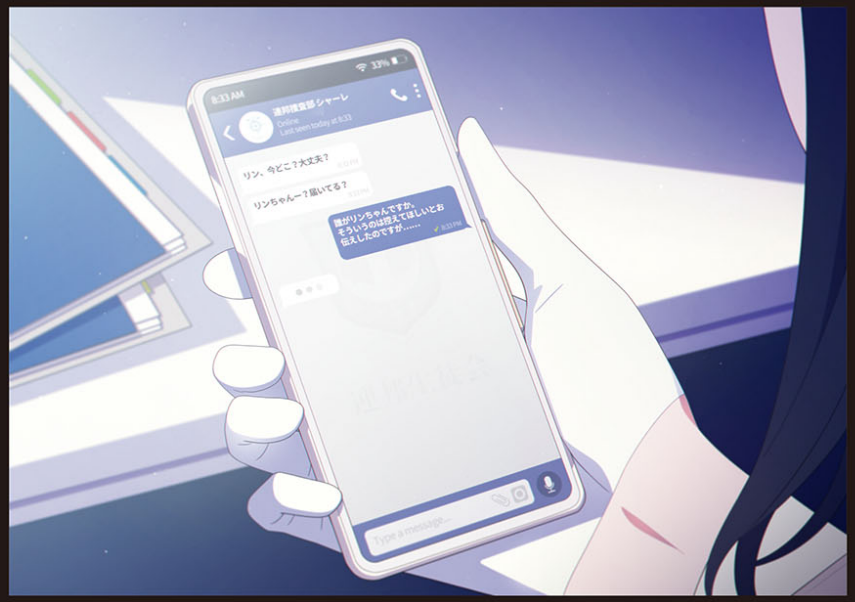
ティーパーティー

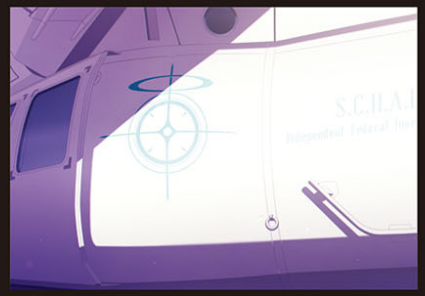
ハンデモニウム・ソサエティー

サンクトゥムタワー
15:45 PM
BREAKING NEWS
サンクトゥムタワー崩壊！
LIVE

連邦生徒会
BREAKING NEWS

11:47


8:33 AM
連邦捜査部 シャーレ
Online
Last seen today at 8:33
リン、今どこ？大丈夫？
8:29 PM
リンちゃーん？届いてる？
8:29 PM
先生がリンちゃんですか。
そういうのは控えてほしいとお
伝えしたのですが……
8:33 PM
Type a message...

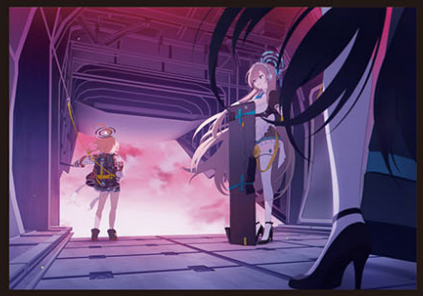


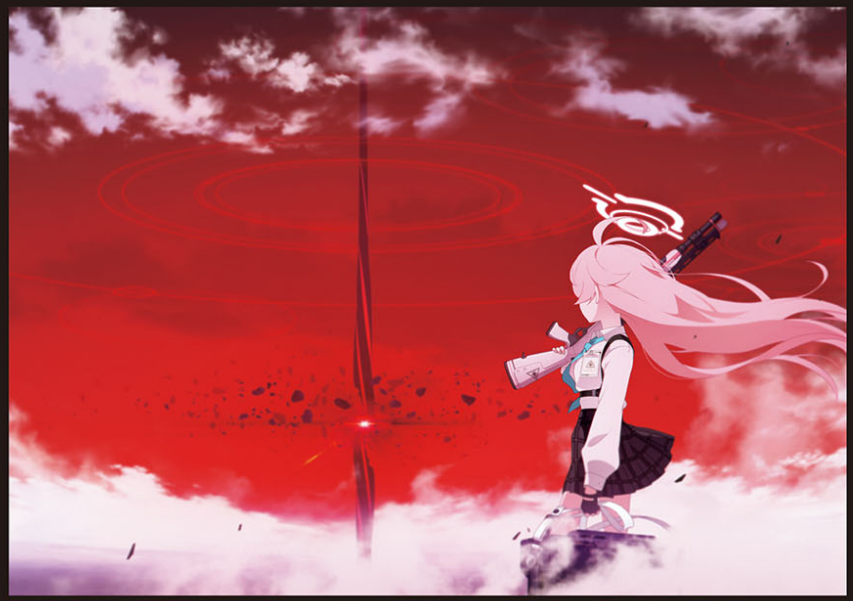
虚妄のサンクトゥム攻略戦
Operational Plan. Nisir's Summit
Independent Federal Investigation Club
S.C.H.A.L.E
OPERATION FILES

SCHALE CONTROL COMMAND ROOM
虚妄のサンクトゥム攻略戦
Operational Plan. Nisir's Summit
最終臨界迄予想時刻
Estimated Time Remaining
14 : 23 : 59 : 59
DAY HRS MINS SECS
キヴォトス標準時間
Kivotos Standard Time
12 : 49 : 55 : 44
HRS MINS SECS
SCM - 03

CONTROL

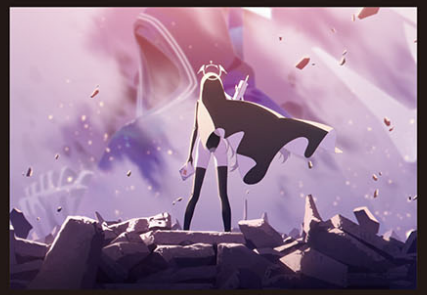
SCHALE
CONTROL

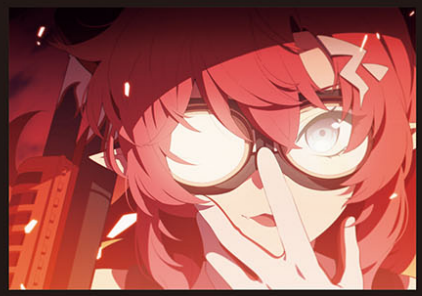


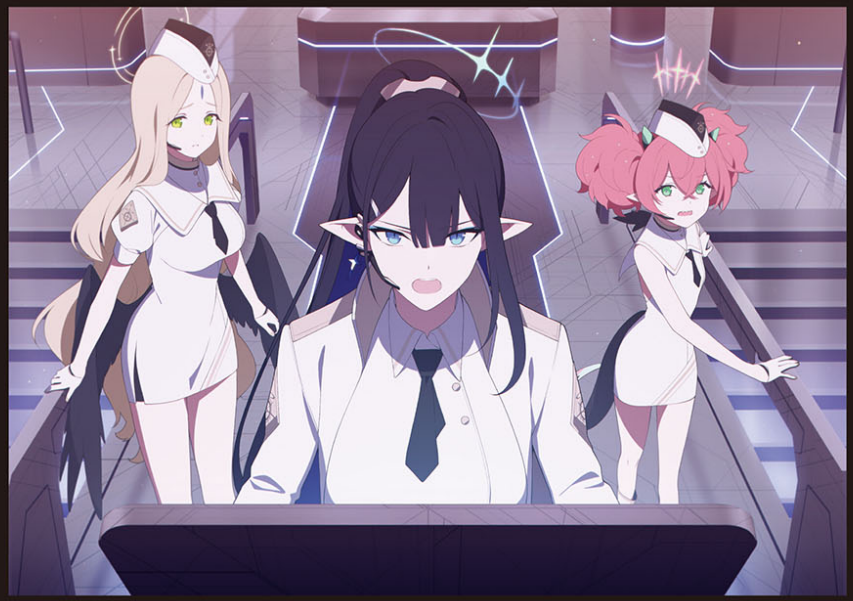


KIVOTOS FINDER
LIVE TIME FEED
第1虚妄のサンクトゥム
FIRST FALSE SANCTUM
作戦終了まで残り
Operational Time Remaining
23:58:72
HRS
MIN
SEC
第2虚妄のサンクトゥム
SECOND FALSE SANCTUM
第3虚妄のサンクトゥム
THIRD FALSE SANCTUM
第4虚妄のサンクトゥム
FOURTH FALSE SANCTUM
第5虚妄のサンクトゥム
FIFTH FALSE SANCTUM
第6虚妄のサンクトゥム
SIXTH FALSE SANCTUM

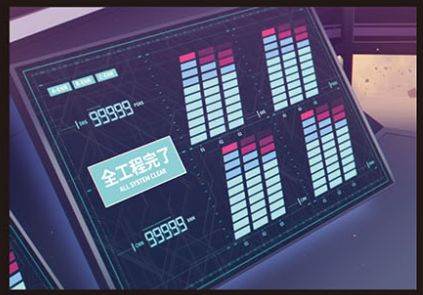
UTOPIA

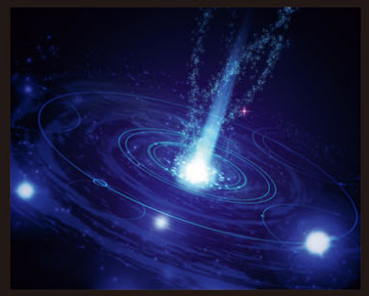


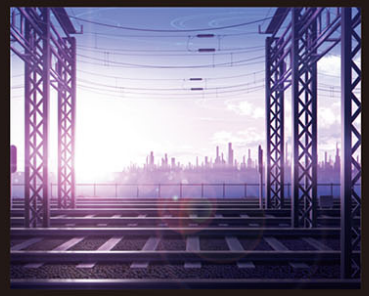


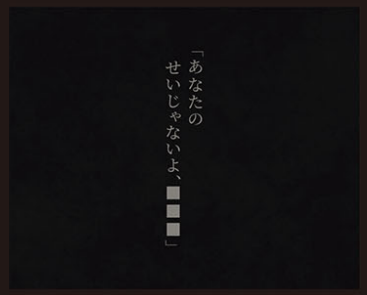


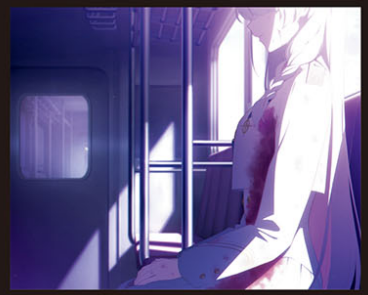
起動完了
99999

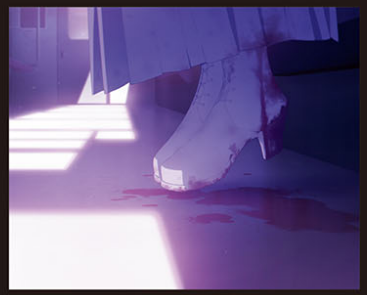

99999
全工程完了
ALL SYSTEM CLEAR
99999

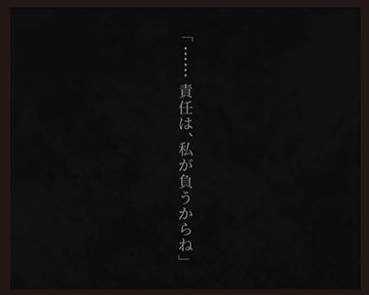





「あなたの
せいじゃないよ、■■■」






「……責任は、私が負うからね」

「それが、
大人の
やるべきことだから」

「君がなりたい存在は、
君自身が決めて
いいんだよ――」

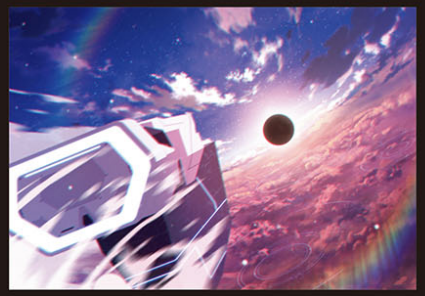
「生徒たち自身が
心から願う夢を」

「いつも
頑張ってくれて
ありがとうって」

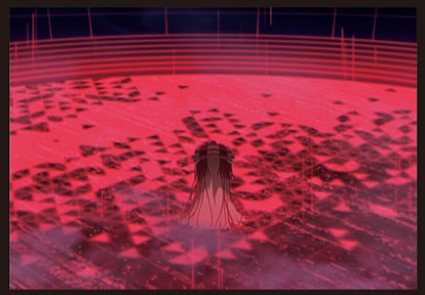
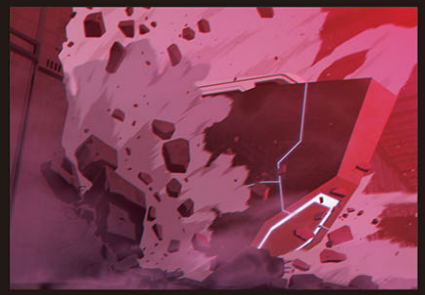
「ミカは魔女じゃないよ」

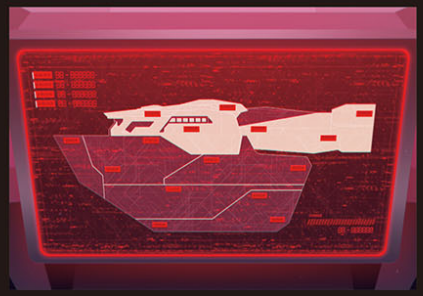
「いってらっしゃい、
いざという時は
責任取るから」

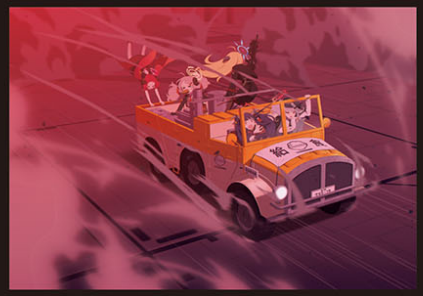
「――この先に続く未来には、
無限の可能性が
あるんだから」



充電完了
ALL SYSTEM CLEAR
99999



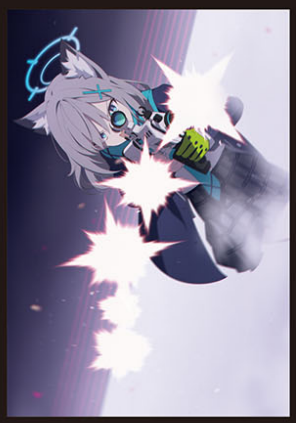
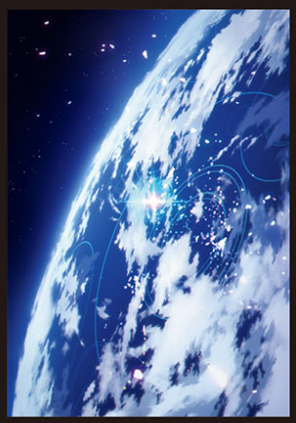
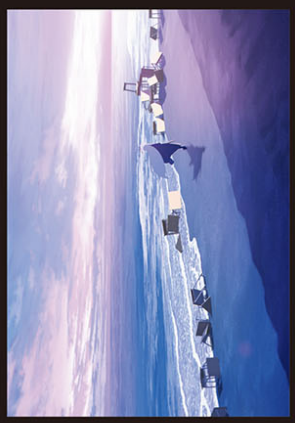
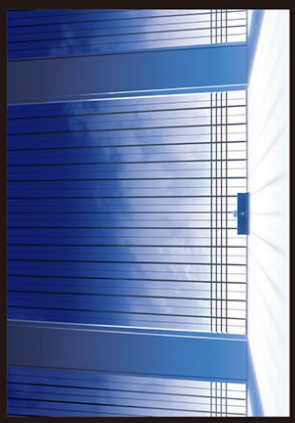


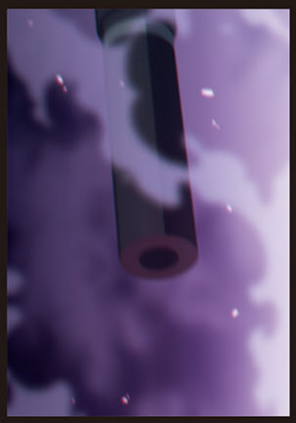
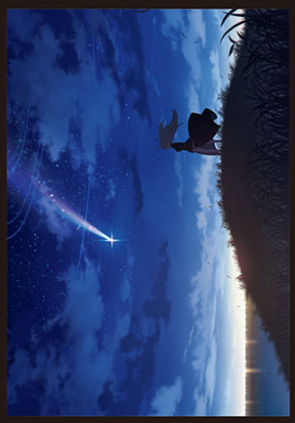
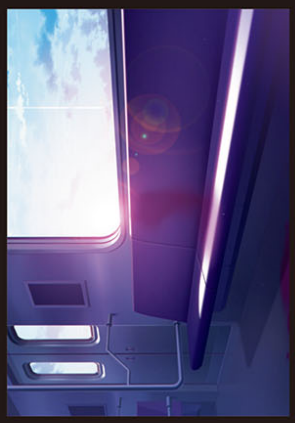
連結解除要請拒否
DISCONNECT REQUEST DENIED

多次元解釈抑制限界まで残り
04:59:34

00:00:00
MIN
SEC

連結解除要請承認
ALL SYSTEMS CLEAR
DISCONNECTION REQUEST CONFIRMED

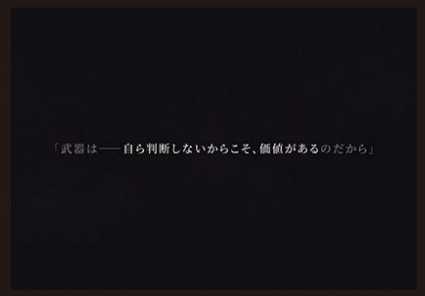




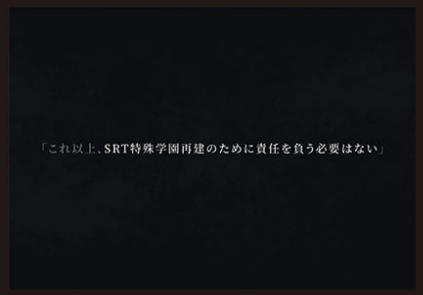
予告
NEXT EPISODE

カルバノグの兎
Rabbit of Caerbannog
Episode 2

BREAKING NEWS
深夜の工場にて銃撃戦

「SRTの正義は、いかなる状況でも揺らぎはしません」


「武器は――自ら判断しないからこそ、価値があるのだから」


「これ以上、SRT特殊学園再建のために責任を負う必要はない」

17:45
LIVE
速報
七神リン連邦生徒会長代行を解任――後任は不知火カヤ室長

連邦生徒会
BREAKING NEWS
不知火カヤ連邦生徒会長代行「安全なキヴ
新規行政命令告示

週休4日
保障しろ!

百花繚乱
Hyakka Ryōran
Episode 1

■■■がいないと
私は何もできない。
できるわけがないの。

「百花繚乱」は
もう終わっている。

「百鬼夜行」を
火の海にしてやろう。

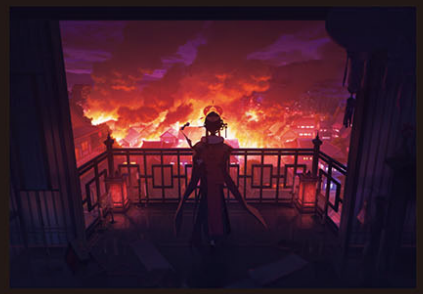
継承戦で
ナグサ先輩を倒し、
私が部長の座を
引き継ぎますわ！

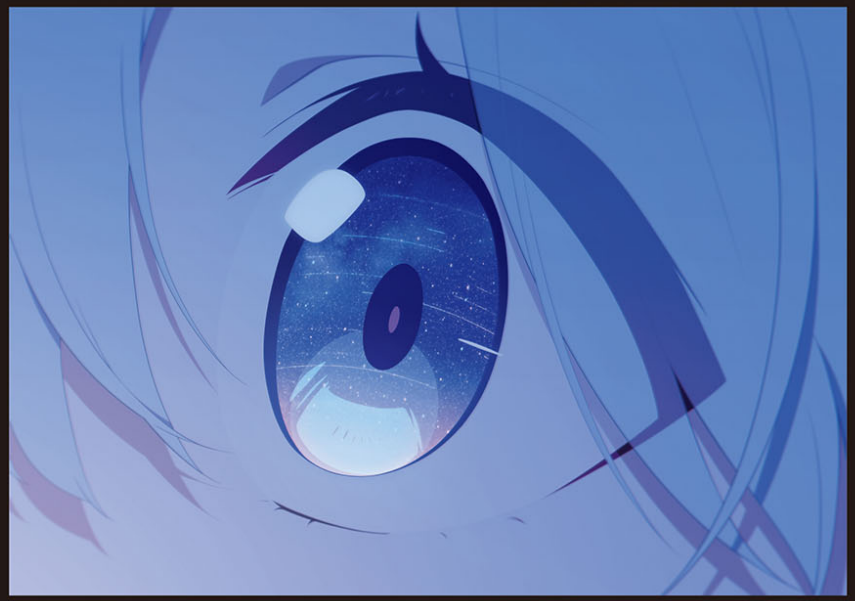
知ったことか！
そもそも私たちは
捨てられたんだ。

私に「継承戦」を
申し込んで。

その「感情」、
そっくりそのまま——
返してやりたいと
思いませんか？

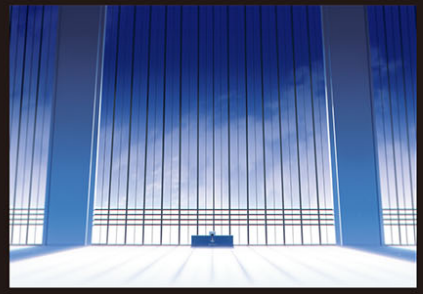
私たちだけの百物語を。

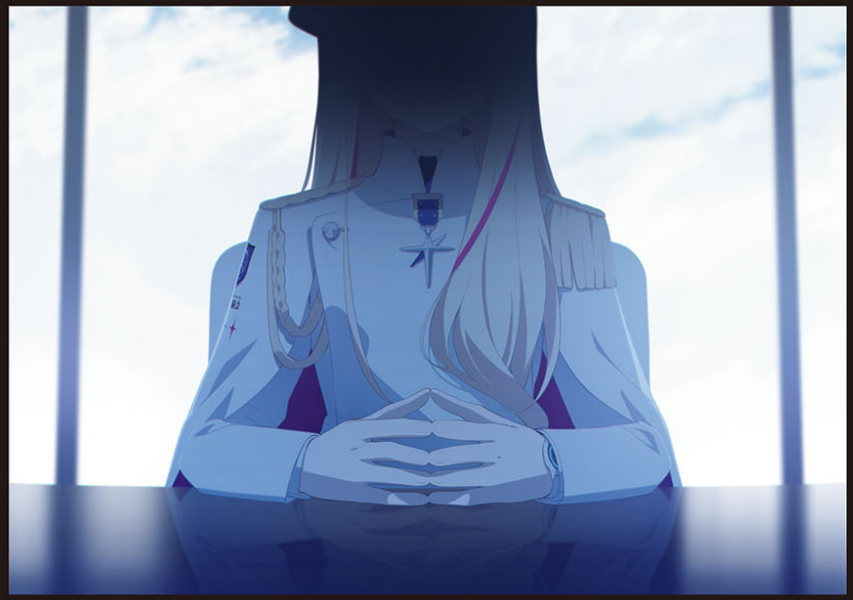


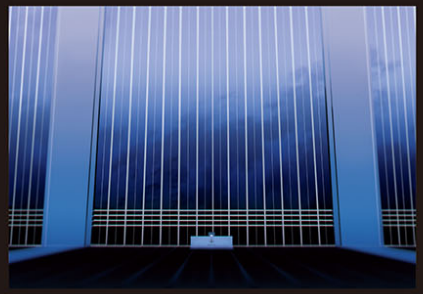


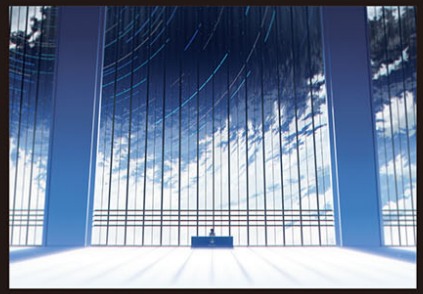
10:10:00
Jer 1:11
ACTIVATED

CLOSE



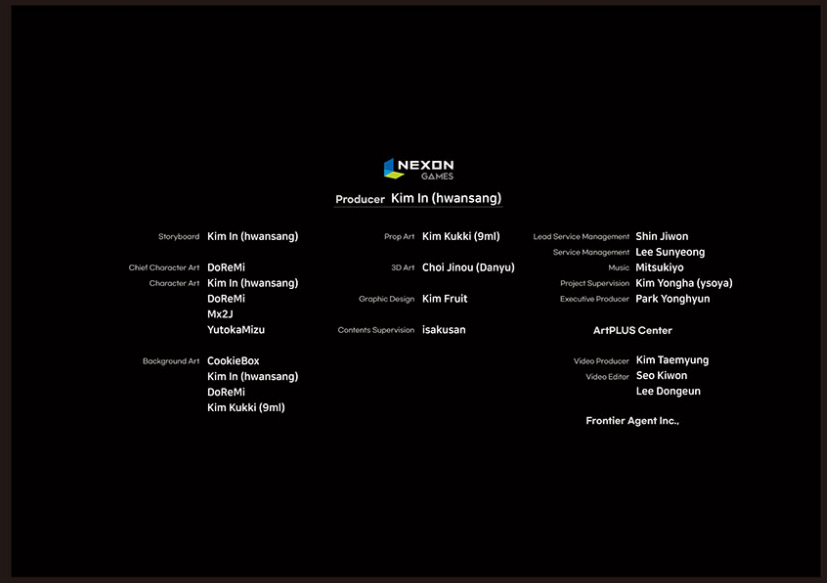






Blue Archive Numbering Promotion Video Creator Credits

Teaser (1st) PV



2nd PV

3rd PV

4th PV 01

4th PV 02

4.5th PV

STAFF INTERVIEW

An GyeongSeop [ディレクター] × Oh HyunSeok [シナリオディレクター] × 9ml [アートディレクター] × Kim HyunSoo [アート室副室長] × kokosando [リードイラストレーター]

An GyeongSeop
『ブルーアーカイブ』という作品の進むべき指針を定めて、進行管理を行うディレクター。

Oh HyunSeok
シナリオチームを統括するシナリオディレクター。世界観設定やテキスト業務全般を担当。

9ml
アート室をまとめるアートディレクター。キャラのデザイン&イラストも手掛ける。

Kim HyunSoo
アート室の副室長。作中のアニメやモーション制作を含む 3D 制作を取り仕切る。

kokosando
2D キャラクター制作チームのリードイラストレーター。キャラクターに関するデザイン&イラストを担当。

『ブルーアーカイブ』の3年目を支えた主要スタッフ陣

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――本書『ブルーアーカイブ オフィシャルアートワークス』では初めてお話をうかがいますが、簡単にお仕事内容を含めた自己紹介と『ブルーアーカイブ』の制作に携わることになった経緯についてお聞かせください。

An GyeongSeop：『ブルーアーカイブ』のディレクターを務めているアン・ギョンソプです。私は現在、ゲームの開発目標や方向を設定し、その進行管理担当しています。開発真っ只中の頃から戦闘チームに合流し、それ以来ずっと一緒に仕事をしています。

Oh HyunSeok：アートワークスでは初めてのご挨拶となります。MXスタジオ、シナリオチームのチーム長のオ・ヒョンソクです。主にゲーム内外施策の監修やキャラクター設定、シナリオ作成など、世界観設定やテキスト業務全般を担当しています。これまでにはイベントストーリー「ネバーランドでつかまえて」や、グループストーリー「ヴェリタス」、「エンジニア部」などのシナリオを作成しました。新しい組織や生徒同士の関係性を紹介するお話が多いです。
『ブルーアーカイブ』へ参加することになったのは、一緒にライトノベルの仕事をしていたYutokaMizu(※1)さんから、「素晴らしいゲームを作るプロジェクトがある」と誘われたのがきっかけです。それから5年近く経ちましたが、本作が「素晴らしいゲーム」であるという認識は今でも変わりません。

9ml：アートディレクターの9mlです。この度、アートワークスを通して皆様に初めてご挨拶させていただきます。2018年頃に原画家として参加し、ずっと『ブルーアーカイブ』に携わってきました。現在はアートチーム全体を統括しています。

Kim HyunSoo：3D制作の総責任者を務めているキム・ヒョンスです。『ブルーアーカイブ』には、知人の紹介で2019年に合流しました。

kokosando：MXスタジオで2Dキャラクターチームのリードイラストレーターを務めているkokosandoです。
キャラクターデザインやスキルのプロップデザイン、内部向け資料イラストの作成など、キャラクターに関するほとんどの仕事を担当しています。以前より原画家の皆さんと交友があり、初めてビジュアルを見た瞬間に「これだ！」と思い合流させていただきました。

『ブルーアーカイブ』の3年目を振り返って

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――『ブルーアーカイブ』の3年目（2023.2 ～ 2024.2）は、みなさまにとってどのような年でしたか？　それぞれ振り返ってみてのご感想をお聞かせください。

An GyeongSeop：最終編に全てのエネルギーを注ぎ込んだ後、『ブルーアーカイブ』が次に進んでいく道について悩み続け、そのためにもう一度立ち上がった年だったと思います。
現在はディレクターを務めていますが（2024年8月時点）、3年目の当時は戦闘チームを担当していました。当時、私自身プロジェクトに取り組みながら、今後どうするか壁にぶつかっていた時期でもあります。しかし、『ブルーアーカイブ』を愛してくださる多くの先生の存在を感じるたびに、自分の中から不思議な力が湧き上がってきたんです。開発者として、自分が作ったゲームを楽しんでくれて、好きでいてくれる人がいることほど大きな力になるものはないということを改めて感じました。本当にありがとうございます。
先生方からいただいた力を糧に、最終編での雰囲気から一転、明るい学園青春物語としての『ブルーアーカイブ』を見せることに注力してきました。少しでも喜んでいただけたのであれば嬉しいです。

Oh HyunSeok：3年目は、最終編の余韻を残しながら物語を進めることに注力しました。最終編のインパクトが大きかっただけに、その後のイベントストーリーや生徒の登場に違和感を覚えないよう、他のライターと様々な意見を交わしながらシナリオを執筆しました。
様々なアイデアや意見を皆で出し合った結果、デカグラマトンのアイン・ソフ・オウルやハイランダー鉄道学園の生徒のような魅力的なキャラクターを皆様にお見せできたのだと思います。チームメンバーの枯れない泉のような発想には、時に尊敬を超え

※1) YutokaMizu
アート面で『ブルーアーカイブ』を支えるイラストレーター。ミカ、キサキ、サキといった生徒たちやメモリアルロビーだけでなく、コラボキャンペーン系のデザインやイラストも手掛けている。

て恐れを感じることもあるくらいです（笑）

9ml：PVの制作と共に、イベントやメインシナリオを充実したボリュームで提供することに集中した時期でした。最終編でシリアスになった雰囲気をイベントで明るくし、『ブルーアーカイブ』の学園生活と日常に再び焦点を当てた年でした。一方で、まだ見せられていなかったメインシナリオの展開も並行して進めていったので、本当に多くのことがあった1年だったと思います。

kokosando：シナリオを見て、本当に大変だったけど何とか終えることができたという気持ちがまず浮かびました。メインストーリー Vol.1「対策委員会」編・第3章のシナリオカットが、自分にとってかなりの大仕事だったので。もちろん、仕事は続いていくので、これからもがんばっていこうと思います。

Kim HyunSoo：開発とリリーススケジュールが最も忙しかった瞬間でした。なんとか最終編を終えたと思ったら、次のスケジュールが雪崩のように押し寄せていて。今は3D全体の総括を務めていますが、当時は3Dアニメーションチームのリーダーを担当していました。ブルーアーカイブ全体のアニメーションを管理しながら、2024年上半期までのスケジュールをこなしていたので、ちょっと大変でしたね（笑）

――3年目はどのようなコンセプトやテーマのもとで制作・運営を進められたのでしょうか？　作品世界がさらに広がっていくような印象を強く受けましたが。

Kim HyunSoo：2周年までの最終編を終え、他の様々な学園や生徒たちの物語を先生方にお見せする1年だったと思います。

kokosando：そうですね。3年目は最終編で一区切りした世界観を少しずつ広げる流れだったと記憶しています。まだ終わっていない部分や、空白の部分を埋めつつ進めていました。私は主にデカグラマトン編を担当していました。

An GyeongSeop：2周年までが『ブルーアーカイブ』というコンテンツを確立する過程だったとすれば、3周年まではその世界の広がり方について考える時間でした。キヴォトスは広大で、まだお見せできていない多くの学園や生徒、そこで繰り広げられる様々なお話がたくさんあります。これらを描いていくことで、ゲームとして、そして物語としての奥行きが出るようにするのが3年目の目標でした。

Oh HyunSeok：同じく、3年目ではこれまでの世界観を踏襲しつつ、さらにその広がりを描く事に重点を置いてストーリーを作成していました。時期的にもアニメを含む様々なメディアミックスが展開されていたため、チームメンバーと話し合いながら、慎重に取り組んだのを覚えています。

9ml：4th PVに当たる最終編以降、4.5th PVで予告していた事件を本格的に描いていった時期でした。個人的には、これまでお見せできていなかった学園と生徒の物語を展開していく期間だと考えています。今後の展開にも乞うご期待ください。

それぞれの印象に残った各ストーリーのエピソード

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――3年目に実装されたメインストーリーを振り返ってみてのご感想などお聞かせください。

An GyeongSeop：Vol.4「カルバノグの兎」編の第2章が最も印象に残っています。カヤが登場したとき、「あ、何か強そう…」と思ったのを覚えています。糸目キャラは、何を考えているのかわからず、目を開けた瞬間すごい力を見せる事が多いので、カヤもいつ目を開けるのかとドキドキしながらシナリオを読んでいました。また、カヤと先生との会話も印象に残っていて、「**大人は自分の言動に責任をもってこそだから。**」というセリフに深い感銘を受けました。 言っているのは当たり前の事ですが、「自分は本当にこの言葉通りに行動できているのか？」と改めて自分自身を振り返らせてくれる言葉でした。

▲ 先生が背負う全ての責任を連邦生徒会が請け負うことで、シャーレを自身の統制下に置こうとするカヤ。だが生徒の模範あろうとする先生は、大人の責任と向き合うべくその申し出を辞退する。

Oh HyunSeok：3周年までに実装された全てのメインストーリーは、どれも印象深いのですが、私自身が執筆した「カルバノグの兎」編の第2章「We Were RABBITs!」についてお話しさせてください。第1章の初めての出会いでも小隊長のミヤコが敗北の怒りを抑えきれずに**「あなたのような大人が一番嫌いです」**と言ったことで妙なミームが生まれたりもしました（笑）

「カルバノグの兎」編の主な登場人物であるRABBIT小隊の生徒たちは、他のメインストーリーの生徒に比べてプライドが高く、特に先生に対して警戒心を抱いていました。彼女たちがあれだけ誇りを持っていた理由は「世の中には変わらない正義が存在し、それを実現するのは自分たちである」と本気で信じているからです。しかし、すべての行動が善意や悪意から来るわけではなく、人生では何が正義か判断しにくい状況が頻繁に起こります。ですから、その葛藤がより明確に感じられるよう、彼女たちが直面するカヤとの対立を、「善悪の判断が難しい」曖昧な雰囲気で描写しました。

特に、**カイザーのセキュリティガードが検問で貸出証の提示を求める場面**は、漫画家の速水螺旋人[※2]先生のディストピアの世界観に登場するセリフにインスピレーションを受けています。多くの先生がこのセリフに反応を示してくれたようで、とても嬉しかったです。

このような善悪のジレンマは明確な答えがない問題です。しかし、いわゆる「変な大人」である先生は、RABBIT小隊が絶えず悩み続けるように、常に問いかけを続けます。「カルバノグの兎」編で何度も言及される「変な大人」という呼び方は、作中の「先生」を見て私自身が思い浮かべた言葉でもあります。

普通の大人は、結論のでない堂々巡りの禅問答より、明快で迅速な結論を好むものです。私自身もそんな大人ではありますが……社会でどうかはわかりませんが、子供たちに対しての良い手本にはならないでしょうね。正解だけを教えられて育った生徒たちは、不正解がなぜ間違っているのかを理解することはできないでしょうから。

9ml：3周年までの範囲ではまだプロローグが展開している最中ですが、やはりVol.1「対策委員会」編の第3章が一番印象に残っています。『ブルーアーカイブ』の始まりから共に過ごしたアビドスの生徒たちのお話は、個人的にも愛着があるので、特に楽しみにしていました。当初計画していたボリュームもこれまでのお話の中で一番大きかったため、計画段階から特に力を入れた記憶があります。

年初に全体の制作ボリュームを決める際、「最終編と同じくらいの規模」を目指して仲間たちと熱意を燃やしました。特にこのエピソードでは、SDモデルを使った演出や2Dアニメーション、イラストなど、シナリオに挿入されるリソースをたっぷりと用意しました。年初の意欲に加え、制作過程でさらに意欲が高まり、制作の量もどんどん増えていきました。後半はかなり制作が詰まって大変ではありましたが、スタッフも最後まで責任を持って目標達成に向けて共にがんばってくれました。皆の努力を込めて準備したお話を、先生方にもぜひ楽しんでいただければ幸いです。

kokosando：私も「対策委員会」編の第3章です。 当時、カットイン制作に携わったメンバーは4人で（9ml、CHILD、MISOM150、そして私）、その後に新メンバーであるGULIMさんが合流しました。最初はアイデアをひたすら出し続けていたので、ラフが120枚くらいあったのかな…？　幸い戦闘シーンなどはアニメーションで分散されたものの、それでも約80枚以上描くことになりました。第3章のプロローグはほとんど私が担当しましたが、**最初のシーンが水着だった**のが、本当に良かったです……楽しかったです。

Kim HyunSoo：私は「カルバノグの兎」編の第2章が一番印象に残っています。実は、RABBIT小隊とFOX小隊が対峙する3D演出は、もともと予定に入っていませんでした。ただ、厳しいスケジュールの中でも、制作担当者のこだわりから、なんとか実現に漕ぎ着けることができました。先生方にも大変満足していただけたようで、とても嬉しいです。

▲ 初対面の際には先生（大人）に対する嫌悪や反発を剥き出しにしていたミヤコ。しかし先生と過ごす中でその心の壁は氷解し、今では先生に対する好感度の高い生徒として広く知られている。

▲ カヤの施策が生み出した規則が守られ正義が実現される社会。厳格にルールが適用される秩序ある社会は一見すると正しくもあるが、その苛烈な締め付けは市民から安寧と穏やかな日常を奪う。

▲ アビドスの大オアシスに眠る希少鉱物を求め、今は砂漠と化した砂地を掘削するホシノとユメ。スクール水着姿で砂地を掘り進む絵面が、新章の冒頭を飾るにふさわしいインパクトを与えた。

※2）速水螺旋人
ミリタリーやSFといった題材を中心に創作活動を行う漫画家＆イラストレーター。代表作は『男爵にふさわしい銀河旅行』、『大砲とスタンプ』、『ワルプルギス実行委員実行する』など。

※3）3周年の号外
2024年1月開催のリアルイベント「ブルアカふぇす！～3きゅーべりーまっち、先生♪～」で頒布されたキヴォトス新聞の号外チラシ。スク水姿のホシノ（1年生）を全面に押し出したカットと共に「対策委員会」編・第3章の実装が告知された。

※4）フィールド探索やミニゲーム
イベント「白亜の予告状～虚飾の館と美学の在り処～」ではメイド姿のユズとアリスを操るミニゲームが、「陽ひらく彼女たちの小夜曲」ではヒナを操作するフィールド探索が実装された。ヒナ（ドレス）＆アコ（ドレス）によるバトルリザルトでの特殊ペアモーションなども導入されている。

――3年目のメインストーリーについて、特に印象や思い出に残った部分は？

An GyeongSeop：一番印象に残っているのは**「カルバノグの兎」編・第2章の22話の戦闘シーン**（※前述のRABBIT小隊とFOX小隊が対峙する3D演出）です。このエピソードのハイライトにふさわしいインパクトのある演出が必要だと皆で判断しました。その結果、素晴らしいオープニング演出が生まれたと思っています。先生方からの反応も、がんばった甲斐を感じられるようなものだったと、聞いています。

Oh HyunSeok：「カルバノグの兎」では、第1章に続き第2章でもRABBIT小隊がみんなで一緒に入浴するシーンが登場します。2章連続で入浴シーンを描いたのには理由があって……単に私が美少女の入浴シーンを書きたかったというのも正直ありますが（笑）、実は、体が疲れているときって、よく食べて、しっかり体を洗い、ぐっすり眠ること以外の欲求はあまり浮かんでこないものなんです。自分の兵役時代の実体験を参考にしました。だからこそ、警戒心の強いRABBIT小隊の生徒たちの心が変化する時や、大きな決断をする前にはせめて体はリラックスしてほしいと思って入浴シーンを描きました。残念ながら、第2章ではこのシーンを、イラストで表現することはできませんでした。今後機会があれば、もっと多くの入浴シーンを描きたいですね。

Kim HyunSoo：RABBIT小隊とFOX小隊の戦闘演出について、語りたいことがたくさんあります。語り始めると時間がいくらあっても足りないので、一点だけ。皆様にぜひ気づいていただきたかったのが、FOX小隊のリーダー・ユキノの心境が微妙に変化していく部分でした。この部分に、制作担当者がかなり力を注いでいたんです。その変化に気づいてくれた方がいたかもしれませんね。

9ml：今回は、いろいろなホシノを描く機会がたくさんあったのですが、1年生のホシノを描いているときは、「ついに描いてしまうのか…！」という気持ちになったことを覚えています。
先生方も、ホシノの新たな一面を楽しんでいただけたら嬉しいです。

kokosando：3周年の号外（※3）にも登場した、ホシノが砂漠の真ん中でツルハシを振るシーン……あれが一番印象に残っています。軍隊での実体験を反映させて描いてみました。とても楽しかったですね。

――では続いてイベントストーリーを振り返ってみてのご感想などお聞かせください。

An GyeongSeop：私は「陽ひらく彼女たちの小夜曲」を。ゲヘナ学園を舞台にしたフィールドを制作した時が一番印象に残っています。「ヒナを実際に動かしてみよう」というアイデアから始まった企画で、どうすればゲヘナ学園をより多様で面白く見せることができるか、みんなで悩み、議論しながら完成させました。

Oh HyunSeok：私はかっこいいメカと新しい設定で話題になった、「特殊作戦デカグラマトン」編（※現在はメインストーリーExに編入済）が好きですね。第13話以降は、シナリオチーム内で最もSFジャンルに精通しているGrimGreenさんがストーリーを担当しました。今回のエピソードから特殊作戦の舞台が氷海に移り、エイミとヒマリも冬の服装に変わるのですが、エイミだけは氷海にもかかわらず、寒そうな水着を着ていまして……。ここで一つ裏話をすると、エイミは企画よりも先にイラストが完成したキャラクターの一人でした。当時、ストーリーを執筆しながら、その大胆な衣装に説得力を持たせるために「暑がりな生徒」という設定を加えました。ですが、なぜかストーリーが進むにつれて、エイミはどんどん暑がりになっていって……今では氷海で水着を着るほどのレベルに至ってしまいました……。
さらに今回の特殊作戦では、可愛らしい新キャラクターの「アイン」、「ソフ」、「オウル」が登場します。ロリ属性のキャラクターとメカニックデザインに長けたkokosandoさんの真骨頂ともいえるキャラクターで、そのデザイン過程を見ながら大いに感動した記憶があります。幼い子供特有の温かく柔らかい雰囲気と、機械の冷たく無骨な感じは共存が難しいと思っていたのですが、見事にその先入観を覆してくれました。

▲ オペレーションルームへ突入するRABBIT小隊をFOX小隊が迎え撃つ。ともにSRT特殊学園の復活を願うも道を違えた両者の激突を、SDキャラによるスペシャルな演出が最高潮に盛り立てる。

9ml：イベントの数が多い分、印象に残るものもたくさんありますね。「白亜の予告状〜虚飾の館と美学の在り処〜」のメイド衣装差分やアキラ、「龍武同舟 〜思い描くは、ひとつの未来〜」で公開された山海経の玄龍門、そしてみんなの水着が印象的だった夏のイベントシーズンなど……挙げればきりがないです。なので、特別に取り上げるならば、「Trip-Trap-Train」の制作過程で、カスミのボイスやキャラクター性が具体的になったことです。当初は単に可愛くて元気な生徒だと思っていたのですが、実際にはボーイッシュで落ち着きのある大人っぽい魅力があり、予想外の一面に驚かされました。
もう一つ、個人的なこととして、ヴェリタスの生徒たちが冬のキャンプを楽しむ様子をテーマにした「電脳新春行進曲」が印象深いです。私の趣味がキャンプであることが、スタジオ内で知られています。イベントの制作期間中に同僚から再現や検証に関する質問をたくさん受けました。そういった経験は新鮮で楽しかったのですが、正直、キャンプについてそこまで専門的な知識や豊富な経験があるわけではなく、自分がよくやっているものとイベント内のキャンプはかなり異なる部分が多いので、返答に困った記憶があります。

Kim HyunSoo：私は最初に水着ハナコの外見を見たとき、あまりにも個性的で言葉を失ってしまいました（笑）　そういったこともあり「隠されし遺産を求めて」では、ハナコの奇抜な服装をどのように3Dで表現するかが最大の課題でした。服が濡れる表現を初めて取り入れつつ、その中でもギリギリのラインを越えないようにアニメーションを調整したことが、一番印象に残っています。

kokosando：私もすべてに少しずつ印象に残る部分がありますね！　それぞれ手短にコメントすると……まずは「白亜の予告状〜虚飾の館と美学の在り処〜」では**メイドモモイを手がけました！　最初は別のデザイン案を推した**のですが、不健全だと却下されてしまって……。

Oh HyunSeok：kokosandoさんが描いてくださったイラストはとても素敵だったのですが、イベントの「方向性」が変わってしまう可能性のあるデザインだったので……「オフィシャルアートワークスで公開しよう」という形になりました。ようやく公開できて良かったです！

kokosando：「龍武同舟 〜思い描くは、ひとつの未来〜」では少しだけ登場したカイを手がけました。思いっきり悪役らしく描こう！と思って作業に取り掛かりましたが、うーん……ちょっとやり過ぎたかもしれません。
「夏の特殊作戦！ RABBIT小隊と消えたエビの謎」ではカメラを持ったシロクマのおじさんを描きました！　ミヤコ（水着）のメモロビも手がけました。ストーリー内でも感性豊かに描かれていて、反響も良かったようです。
「隠されし遺産を求めて 〜トリニティの課外活動〜」では水着ヒナタのメモロビ制作に関わりました！　清涼感のある仕上がりで、私もお気に入りの作品です。
「学漫同人物語 〜2人が求める最終回〜」ではヤクモを描きました。生徒らしくない抜け目のなさがある雰囲気で描いたのですが、もう少しニヒルな感じにすればよかったかなと少し後悔しています。
「Trip-Trap-Train」ですが、実はポップアップ画像も原画家が担当しているんです。**割れた陶器のコップを一生懸命描きました。**

Oh HyunSeok：3Dプログラムでコップを作り、物理エンジンに割れる様子を反映させてそれを見ながら描くというkokosandoさんの制作方法には驚きました。その手法の方が大変じゃないですか……？

▲ kokosando氏が描いたモモイ＆ミドリ（メイド）のデザイン案。オーソドックスなメイド服だった決定稿と比べてセクシーな印象。複数のラフ案もあり、メイド服へのこだわりが感じられる。

▲ カスミの横暴に耐えかねたイチカが暴発し、トリニティにとっての貴重な遺物のティーカップが無惨な姿に……。1シーンにのみ登場するイラストにも関わらず、手描きというのが驚かされる。

kokosando：続いて「特殊作戦デカグラマトン」編ですが、先ほどOh HyunSeokさんのお話にもあったようにデカグラマトンの預言者は、ほとんど私がデザインしています。ゲブラからは本格的に3Dを使って、モデルを作成してから原画を描くようにしていました。ロボットの三面図を一から描くのは時間がかかりすぎてしまって……。

「電脳新春行進曲」ではコタマのキャンプ衣装とメモロビを担当しました。コタマのキャンプ衣装では眼鏡を外そうと思っていたのですが、Oh HyunSeokさんに止められて実現できませんでした。ちょっと残念です。

Oh HyunSeok：暗い山道を登るとき、前が見えないと危険ですからね。

――3年目のイベントストーリーについて、特に印象や思い出に残った部分は？

An GyeongSeop：「陽ひらく彼女たちの小夜曲」で、**フウカを誘拐する美食研究部との戦闘**が最も印象に残っています。フウカが縛られている姿は、そのシーンのためだけに制作したものなんですよ。戦闘の最後に放置されたトラックの上にいるフウカの姿を表現するために、キャラクターをもう1体作成することになりました。みんな何かに没頭すると、コストを気にせず一斉にアイデアを出し合う過程が、ブルーアーカイブの開発室で感じられる最も楽しく貴重な経験だと思います。

9ml：「デカグラマトン」編も外せないですね。新たに登場する魅力的なキャラクターたちとともに、今後がとても楽しみな内容になっていたと思います。これからの展開もぜひ見守っていただけると嬉しいです。

kokosando：全部お話しすると長くなってしまうので、「デカグラマトン」編に登場する「アイン」、「ソフ」、「オウル」のデザインだけ。この3人は「生命」と「機械」という、SFジャンルでは定番のテーマを軸に構想しました。他にも0と1、結び目理論などのキーワードをモチーフにしています。さらに彼女たちの服装はどこか不自然な印象を与えるように設計しています。これは「服」という概念だけを学習した機械のイメージを表現し、また、哺乳類だけに存在する「おへそ」を持たせることで、生命を学習したAIっぽさを表現するなど、SFのジャンルにおける様々な「それっぽい」妄想を組み合わせて作られたキャラクターになります。……決しておへそが描きたくてつけたわけではありません！

Oh HyunSeok:他の生徒とは異なり、「アイン」、「ソフ」、「オウル」にはヘイローが存在しません。これのおかげで初登場の際に「ヘイローが出ないバグが起きたのではないか？」というお問い合わせをいただきました。でも、ここで明言しておきますが、彼女たちにヘイローが無いのは仕様です。

SDキャラやモーションのメイキングについて

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――3年目の『ブルーアーカイブ』ではSDキャラを用いたゲーム媒体ならではの演出に、より磨きがかかった印象を受けました。

9ml：SDキャラクターのモデリングは、『ブルーアーカイブ』のアートの中でも代表的な要素の一つなので、基本的な戦闘以外にもさまざまな形でお見せできたらいいなと考えていました。その一つがフィールド探索やミニゲーム(※4)ですね。戦闘以外でもさまざまなところで、SDを楽しんでいただけるよう尽力した結果が今の形です。

An GyeongSeop：ゲーム開発をしていて感じるのは、ゲームを楽しんでくださる多くの方に、常に新しいコンテンツを提供し続けなければならないということです。そのために、どんなものを作ればその目標を達成できるのか、日々試行錯誤しながら生まれた結果が今のコンテンツです。開発者もみんな一人ひとりの「先生」ですからね。だからこそ、開発者目線だけでなく、ユーザー目線からも求めるものを提案し、それが良いと思えばみんなで一斉に取り組んで作り上げていく。自分自身も一人のユーザーであることを忘れずに作り続ける姿勢がこのスタジオの魅力だと思っています。

Kim HyunSoo：私たちも「先生」ですから、生徒たちの新しい一面をいつでも見たいと思っています。常に新しいものを求め

▲ 万魔殿からパーティー料理の調理を任されたせいで、美食研究会に誘拐されるフウカ。そんないつものやりとりも、SDキャラを使った動きのある演出によって普段とは一味違った味わいに。

る制作チームの気持ちや願い、そして制作に対するこだわりを込めて、新機能を追加し、より新しいものを求め続けています。そうして作った物が先生方に気に入っていただけたのであれば、これ以上の喜びはありません。

――改めてSDキャラのメイキングについてお聞かせください。制作の流れをご説明いただけますでしょうか。

9ml：『ブルーアーカイブ』の生徒は、大きく2回の会議を経て各部署の手を通し、完成します。まずシナリオチームが生徒のコンセプトや背景設定を準備し、2Dキャラクターチームと協議する「原画発注会議」が行われます。その後、2Dキャラクターチームでデザインのプロセスを進め、外見と性格が確定します。生徒のビジュアルが完成すると、企画室内でシナリオチームと協議し、演出のコンセプトや戦闘での使用場面を企画します。さらに、この内容をアート室に共有し、意見を調整する「スキル発注会議」をします。この会議内容をもとに、3D、モーション、エフェクトなどのアート室での後続作業を経て、完成する形ですね。

――2Dイラストのキャラを3DモデルのSDキャラに落とし込んでいく上で、特にどんなことを意識されていますか？　逆に2Dキャラクターチームは2Dイラストのキャラを制作する際に、3DモデルのSDキャラを意識されたりはするのでしょうか？

Kim HyunSoo：3Dモデリングで特に気を使っているのは、できる限り原画に近づけて制作することですね。

9ml：SDでデフォルメされたキャラクターであるため、3D制作時にはキャラクターのヘアスタイルや顔の造形など、最も目立つ部分を丁寧に作業しつつ、衣装や小物などのデフォルメ感が適切になるよう気を使って作っています。逆に、2Dイラスト制作後、3D制作のためのSDシートを作成するときは、モデリングで調整が必要な部分や強調したい部分を意識しながら描いています。

kokosando：SDになるので、小物を少し大きくしたり、複雑な装飾をシンプルにしたり、小さくなっても細かい部分がしっかり目立つようにしています。特に髪のボリュームやディテールが難しいところですが、モデラーの方々がいつも素晴らしく仕上げてくれるので、本当に感謝しています。

――続いてSDキャラのモーションについてもお聞かせください。

Kim HyunSoo：まずキャラクターの外見や性格を見て、作業者同士で話し合って担当者を決めます。担当者が決まったら、企画上守るべき点やシナリオ上取り入れる必要がある要素を確認し、それ以外の部分はアニメーターが自由に表現しています。作業中もアニメーター同士で頻繁に作業物を共有し、議論する時間を持っています。このプロセスの中で、新しい機能のアイデアなどが生まれることがよくあります。

An GyeongSeop：さまざまなチームがモーションについて意見を交わしながら、魅力的なモーションを作り出せるように工夫しています。スキルや戦闘モーションの場合は戦闘チームが、それ以外のモーションはシナリオチームが提案します。戦闘チームが作成した文書をもとに、まずシナリオチームと協議した上で、アート室とともにモーションを決定します。モーションはキャラクターの個性や設定に大きな影響を与えるため、必ずシナリオチームが確認しています。たとえば、戦闘チームが提案したスキルモーションがあったとしても、設定に反する部分があれば、シナリオチームとの内部協議で調整されます。

Oh HyunSeok：基本的に生徒の設計をする際は、スタジオ内の全員が集まって、その生徒がどんな性格で、どんなストーリーをたどり、どんな経験をするのかを共有し、話し合う時間を作っています。生徒のキャラクター性について共通認識を得るプロセスは、開発過程で最も時間がかかる部分だと思います。このプロセスを経て、モーションや細かな部分については各担当の裁量に任せる形を取っています。ただし、特に強調してほしいモーションがある場合は追加でリクエストすることもありますし、ピックアップ演出のようにボイスが入るモーションについては、ボイス収録の前に必要な点がないか追加で確認を行っています。

――SDキャラやモーションを制作していく上での各部署の連携についてお聞かせください。

Oh HyunSeok：3Dモデルは通常、2Dキャラクターチームが作成したシートを参考にして作業を進めるため、シナリオチームが直接リクエストを受けることは少ないです。でも、シート上で確認しづらい部分などは相談を受けることがありますね。

Kim HyunSoo：3Dでキャラクターを制作する際、アート（原画）チームとはすべての制作が完了するまで絶えずコミュニケーションをとっています。キャラクターに合うアクションやアクセサリーを追加したいときは、原画チームに新たなオブジェクトをリクエストすることもありますし、印象的な動きを見せるために新しい設定を提案することもあります。逆に、キャラクターが制作途中であっても、原画チームやシナリオチームから新しいアイデアを提案していただくことも多いです。

――各モーションには細かな遊びやこだわりががたくさん詰めこまれている印象ですが、こういったアイデアはどのような形

で生み出されているのでしょうか。

Kim HyunSoo：企画チーム、シナリオチーム、モデリングチーム、アニメーションチームなど、チームを越えてアイデアを出し合っています。会議の最中にアイデアが生まれることもあれば、ただの議論の最中や雑談、ティータイムでもアイデアが出てきます。どうすれば生徒が可愛く見えるのか、いつも考えているからかもしれません。

An GyeongSeop：本当にさまざまなチームからたくさんのアイデアが生まれます。企画内部の議論で出てくることもあれば、アート室との会議で出てくることもありますし、作業中にふと思いつくこともあります。たとえば、ミユをゴミ箱に入れるシーンや、**カモメの群れに襲われるシーン**などは、すべてアート室との議論の中で出たものでした。他にも、マリー（体操服）が障害物を跳び箱のように飛び越える動作や、イズナが空中で前転しながら障害物を越える動作などは、アート室で生まれたアイデアの一つです。この他にも、本当にさまざまなアイデアが形になっているのですが、すべてをご紹介できないのが残念です。

▲ 押し寄せたカモメたちに釣り上げた魚を奪われてしまうミユ（水着）のEXスキル演出。制作チームの部署の枠を超えて生み出されるモーションが、各キャラクターの魅力を最大限に引き出す。

『ブルーアーカイブ』の今後の展望について

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――『ブルーアーカイブ』についての今後の抱負や展望など、それぞれお聞かせください。

9ml：ゲーム内外のアートやビジュアルを更に力を入れていきたいです。ナンバリングPVで皆様にお見せした内容や、その先に続く物語もあますことなく楽しんでいただけるよう努力していきたいと思います。

kokosando：できるとこまで頑張らないといけせんね。長く愛されるゲームであり続けるよう、努力していきたいと思います。

Kim HyunSoo：今よりもっとたくさんのものをお届けしたいです。我々が作ってきたもの、これから作っていくものをこれからも愛していただけるよう、尽力していきます。

An GyeongSeop：自分が作ったゲームを楽しんでくれている人を目にする時が、ゲーム開発をしていて良かったと思う瞬間です。私にとって、『ブルーアーカイブ』はまさにそんな幸せをもたらしてくれるゲームだと思っています。もっと多くの先生に本作を楽しんでいただき、その姿を見てゲームを作るすべての開発者が幸せになれるよう、これからも努力していきます。

Oh HyunSeok：『ブルーアーカイブ』のシナリオディレクターとして、自分にできることを精一杯やっていきたいと思います。これまで私はイベントやグループ、ミニストーリーなど、キヴォトスの解像度を高められるような小さな日常の物語を中心に書いてきました。今後は、世界観を広げていく過程で、生徒が過ごす平凡な日常と青春が疎かにならないように気を配りつつ、努力していきたいと思っています。奇跡は、普段の日常があるからこそ輝くものですからね。

――最後に作品のファンである先生たちに向けてメッセージをお願いします。

Oh HyunSeok：生徒たちを愛してくださり、ありがとうございます。
これからも素敵な物語をお届けできるよう、最善を尽くします。

9ml：アートブックも3冊目となりました。昔から遊んでくださっている方も、最近始めた方も『ブルーアーカイブ』と共に歩んでくださり、本当にありがとうございます。
何度もお伝えしている通り、今後も様々なお話が予定されていますので、引き続き『ブルーアーカイブ』をよろしくお願いいたします。ありがとうございます。

kokosando：いつも『ブルーアーカイブ』を愛してくださってありがとうございます！ 皆さんにいつも力をもらっています。これからもよろしくお願いします！

Kim HyunSoo：『ブルーアーカイブ』は、私にとってゲーム開発者として最大の幸せをもたらしてくれたゲームです。たくさんの先生方に愛されながら開発に打ち込めるというのは、開発者として最高の喜びだと思います。いただいた分、皆さんにより良いものをお届けできるよう、尽力していきたいと思います。ありがとうございました！

An GyeongSeop：『ブルーアーカイブ』を愛してくださる皆様がいなかったら、私たちもここにいることはできなかったと思います。本当に、本当にありがとうございます。
これからもずっと『ブルーアーカイブ』が皆さんのそばに寄り添えるよう、全力を尽くします。キヴォトスでお会いしましょう～。

EXTRA PAGES

裏表紙・背

※表記は発売当時のものになります。

BLUE ARCHIVE
OFFICIAL ARTWORKS 3

ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス 3

監修・協力	株式会社NEXON Games 株式会社Yostar
装丁・本文デザイン	Kaoru Miyazaki (KRAPHT) , 廿
構成・執筆	伊達裕介
編集	佐藤凌輔
発行人	野内雅宏
編集人	鈴木海斗
発行所	株式会社一迅社 〒160-0022 東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F 03-5312-6131（編集部） 03-5312-6150（販売部） 発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）

ISBN 978-4-7580-2858-5
Printed in JAPAN

© NEXON Games & Yostar

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

© 2018 鎌池和馬／冬川基／ＫＡＤＯＫＡＷＡ／PROJECT-RAILGUN T